
יהוה
IN LVMINE TVO VIDEBIMVS LVMEN
SIGILLVM · COLLEGII · COLVMBIAE · NOVI · EBORACI



bey Wilhelm Heinrichshofen. 1811.

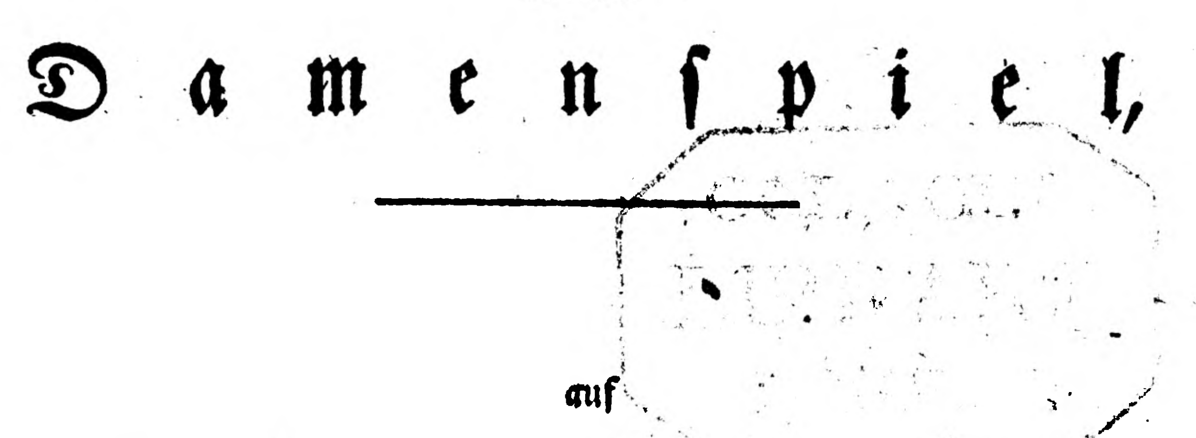
I. Deutsches Dambrett.

Fig. 1.

	1.		2.		3.		4.
5		6.		7.		8.	
	9.		10.		11.		12.
13.		14.		15.		16.	
	17.		18.		19.		20.
21.		22.		23.		24.	
	25.		26.		27.		28.
29.		30.		31.		32.	

Das

Damenspiel,



auf

feste Regeln gebracht, durch Musterspiele erläutert und mit

Vier noch unbekannten Spielarten bereichert

von

Johann Friedrich Wilhelm Koch,

Domprediger in Magdeburg.

Mit Sechs Kupfertafeln.

Magdeburg,

bey Wilhelm Heinrichshofen. 1811.

Das Geschäft, eine neue Ausgabe meines Werks über das Schachspiel zu veranstalten, welchem ich einen Theil meiner Erholungsstunden widmete, führte mich gelegentlich auf die Idee, den damit verbunden gewesenen Anhang über das Damenspiel nicht nur davon abzutrennen, sondern auch weiter auszuführen und nutzbarer zu machen, wozu insonderheit eine Recension des obengenannten Werks eine bestimmte Aufforderung enthalten hatte. Indem ich mit dieser Arbeit beschäftigt war, machte mich einer meiner würdigsten Correspondenten über das Schachspiel, Herr Albers in Lüneburg, beyläufig auf ein Werk aufmerksam, von welchem er behauptete, „es bringe das Damenspiel auf eine höhere Potenz," nemlich: Les quatre jeux de dames, polonais, égytien, — échecs, et a trois personnes; avec les damiers et pions nécessaires: ainsi qu' une méthode générale pour varier les jeux de dames à l'infini. Suivis d'un volume de planches contenant 400 coups de dames à la polonaise, instructifs et brillans, dessinés chacun sur un

damier. Par J. G. Lallement, membre de la ci-devant societé des sciences et des arts de Metz. à Metz. An X. 1802. in 3 Bänden, 51 Bogen in 8vo.

Sobald ich zum Besitz dieses, in Deutschland gewiß nur Wenigen bekannten, Werks gelangt war, und obiges Urtheil vollkommen bestätigt fand, hielt ich es für rathsam, dasselbe — nicht zu übersetzen, wie aus der Bogenzahl schon hervorgeht, — sondern vielmehr, seinem wesentlichen Inhalte nach, und auszugsweise mit meiner Arbeit zu verschmelzen, um etwas einigermaaßen Genügendes und Vollständiges über dieses Spiel den Freunden desselben in die Hände zu geben.

Unstreitig ist das Damenspiel einer größern Ausbildung fähig, und kann durch seine vielfachen Combinationen, durch welche es dem König aller Spiele, — dem Schachspiele, — verwandt ist, diesem näher gebracht werden, und darauf vorbereiten; es verdient aus den Kreisen des gemeinen Mannes, wo es mehrentheils ohne Geist, ganz mechanisch, gespielt wird, in die Regionen der höhern und gebildeten Stände hinauf zu steigen, und insonderheit der Jugend empfohlen zu werden, als ein Spiel, welches einfach und unschuldig, die Aufmerksamkeit fesselt, und doch nicht ermüdet, das Nachdenken schärft, die Urtheilskraft übt, und die Thätigkeit anreitzt; wobey die Gewinnsucht nicht erregt wird, auf den Zufall nichts ankommt, sondern Klugheit, Ueberlegung und Vorsicht alles entscheidet. Wenigstens steht es gewiß allen Glücksspielen weit vor, gewährt eine nützliche Beschäftigung und ist doch zugleich eine Erholung von ernsteren Geistesarbeiten.

Bey einer solchen Ansicht des Werths dieses Spiels wird man es nicht ungehörig finden, daß ich von den ernstern Beschäftigungen meines Berufs und Studiums zuweilen darin eine Erholung gesucht, und zu gleicher Zeit mich bemüht habe, demselben die Achtung zu erwerben, welche es mir zu verdienen scheint.

Zu dem Ende habe ich die Regeln des Spiels, so weit es mir möglich war, kurz und bestimmt angegeben, die in der Natur desselben gegründet und von den vorzüglichsten Meistern angenommen sind.

Bey der Aufnahme der darauf folgenden Musterspiele hatte ich erstlich den Zweck, die Anwendung der gegebenen Regeln an wirklichen Spielen zu zeigen; denn mit bloßen Vorschriften reicht man hier um so weniger aus, da diese nur allgemeine Fälle berücksichtigen können; — zweytens durch die Mittheilung wohlberechneter Meisterzüge in critischen Lagen den Sinn für die Feinheiten des Spiels zu wecken; — und endlich und vornehmlich dem Freunde desselben ein Hülfsmittel zu verschaffen, wodurch er, ohne eines Mitspielers zu bedürfen, sich an dem Spiele vergnügen, und Fortschritte in der Kunst machen kann. Denn nicht immer ist ein Damenspieler zu haben, wenn man Zeit und Lust zu spielen hat, und noch weniger immer ein Mitspieler von der Stärke, wie man ihn gern haben mögte. Von dem Anfänger kann man nichts lernen, und der Meister gibt sich dazu entweder nicht gern her, oder man ist der Unannehmlichkeit ausgesetzt, stets zu verlieren. Dagegen ist es ein sehr wirksames Mittel, Fortschritte zu machen, wenn man

für sich allein dergleichen Musterspiele vor sich nimmt, und in bedenklichen Lagen eigene Versuche macht, sich daraus zu retten, und dann die vorgeschriebenen Züge damit vergleicht.

Eben daher sind diese Meisterzüge auch bey dem Polnischen Damenspiel am häufigsten mitgetheilt, weil dieses die Grundlage der übrigen ist.

Was endlich die verschiedenen, hier mitgetheilten Spielarten betrifft, so enthält das obengenannte Lallemantsche Werk die Vier auf seinem Titel genannten. Ich habe diesen aber noch eine vorangehen und eine nachfolgen lassen, nemlich das Deutsche und das Zahl-Damenspiel.

I. Das Deutsche, — in Frankreich nennt man es à la française, — ist das einfachste, und nebst dem Polnischen allein bey uns bekannte. Ich habe die Gesetze und Regeln dafür entworfen und durch diejenigen Musterspiele erläutert, welche der Mathematiker, und als Damenspieler berühmte A. F. Thölden in London geliefert hat; nur daß ich diese in einer zweckmäßigern Ordnung, und mehr zusammengezogen aufgestellt habe.

II. Das Polnische, — à la polonaise, — durch eine grössere Mannichfaltigkeit der Combinationen der Züge über jenes sich erhebend, enthält außer zwey ganzen Spielen, gegen Vierhundert Stellungen, welche größtentheils sehr sinnreich und unterrichtend sind. In dem Lallementschen Werke ist zu diesen Stellungen der ganze zweyte Band angefüllt, welcher lauter Abbildungen des Dambretts enthält, auf deren jeder die Stellung der Steine zu jedem einzelnen Spiel angegeben ist. Durch die von mir gewählte Bezeichnung mit den Nummern der Felder ist

auf einem viel kürzeren Wege eben dasselbe geleistet; denn mit höchstens 4 halben Zeilen in Duodez drücke ich eben so verständlich das aus, wozu in jenem Werke eine ganze Octavseite nöthig war. Uebrigens sind diese Stellungen nach einem andern, die Uebersicht erleichternden, Plane geordnet, so wie die, hie und da vorhandenen, Fehler verbessert. Die Bezeichnung durch die Nummern der Felder ist zwar, als die natürlichste, von mir beybehalten; aber dadurch, wie ich glaube, verständlicher gemacht, daß theils die Damen; theils die Fälle, wo geschlagen wird; theils endlich die Menge der geschlagenen Steine angedeutet ist. Die Letzte war besonders da zu bemerken nöthig, wo Mehrere Steine geschlagen werden müssen, weil sonst Zweydeutigkeiten entstehen, die das ganze Spiel unbrauchbar machen.

III. Das Englische, — nach Lallement à l'egytienne. Dieses so wie

IV. Das Schach-Damenspiel — des dames-échecs, — und

V. Das Drey-Damenspiel, — à trois, — sind eine Erfindung des genannten Verfassers. Ihr Zweck ist auf Diejenigen berechnet, welche ein zusammengesetzteres Spiel lieben, als das Polnische ist. Mit der Kenntniß des letztern sind ihre Regeln leicht zu fassen und geben einen höhern Genuß. Bey dem Deutschen und Polnischen Spiel ist es nemlich sehr unangenehm, daß die Parthien so oft unentschieden (remis) bleiben, weil man es am Ende des Spiels nur selten zu einer solchen Ueberlegenheit bringen kann, Vier Damen gegen Eine des Gegners zu haben, und daß daher Spieler von gleicher Stärke und Aufmerksamkeit

ein Spiel selten anders, als mit einem Remis, d. h. mit einem Spiele ohne Erfolg, endigen.

Diese Unvollkommenheit findet bey den Drey neuen Spielen nicht Statt; auch lassen sie eine viel grössere Mannichfaltigkeit von Zügen und Entwürfen zu. Denn sie haben ein Damsbrett mit mehreren Feldern und Steinen; — eine grössere Wirksamkeit im Ziehen und Schlagen sowohl eines Steins, als insonderheit einer Dame; — eine grössere Mannichfaltigkeit der Entwürfe und Störungen eines feindlichen Angriffs, daß man z. B. nicht schlagen kann, wie man will, sondern wie es der Gegner verlangt; — und einen viel abwechselndern Anfang. Wenn letzterer z. B. im Deutschen auf eine 7, und im Polnischen auf eine 9fache Weise Statt findet: so eröffnen sich diese Spiele auf eine 18, — 28, — 52fache verschiedene Art. — Ganz besonders vervielfacht sind die Combinationen des Letztern, schon durch den dazukommenden Dritten Spieler. Eine Uebersicht der Gleichheit und Verschiedenheit aller Fünf Spiele findet man S. 223. ff.

VI. Das Zahl=Damenspiel endlich erfordert allerdings vorzügliche Aufmerksamkeit und Ueberlegung, und kann nur Dem, — aber dem auch gewiß, — eine angenehme Unterhaltung geben, der tiefsinnigere Speculationen liebt, und auch bey einem Spiele die Anstrengung seiner Geisteskräfte nicht scheuet. Es ist aus einem höchst seltenen und beynahe 200 Jahr alten Werke genommen, welches den Titel führt: „Das Schach- oder König=Spiel. Von Gustavo Seleno, in vier unterschiedene Bücher, mit besonderm fleiß,

gründ- und ordentlich abgefasset. Auch mit dienlichen Kupfer-Stichen gezieret: Desgleichen vorhin nicht außgegangen. Diesem ist zu ende, angefüget, ein sehr altes Spiel, genandt Rythmo-Machia. Cum Privil. Caesareo ad Sexennium. Lipsiae. CIↃIↃCXVI" 65 Bogen in gr. Quart. Sein Verfasser ist der gelehrte Herzog August von Braunschweig und Lüneburg, welcher nach damaliger Sitte sich diesen fremden Namen gab; nemlich Gustavus, durch die Versetzung der Buchstaben seines Namens Augustus; — und Selenus, von σεληνη, luna (dux luneburgensis). Von diesem Werke sind nur wenige Exemplare abgedruckt, und diese nur in die Bibliotheken der regierenden Herrn verschenkt; daher dasselbe nicht leicht in den Händen eines Privatmanns gefunden wird. Uebrigens ist es, wie man aus dem Titel und den einzelnen hier mitgetheilten Proben ersehen kann, in einer schwerfälligen und veralteten Sprache abgefaßt.

Das demselben angehängte Spiel, — die Rythmomachia (d. h. Zahlenkampf, Zahlenspiel) hat folgenden Titel:

„Rythmomachia. Ein vortrefflich, und uhr-
„altes Spiel, deß Pythagorae: Welches Gu-
„stavus Selenus, aus des Francisci Barozzi,
„Eines Venedischen Edelmanns, welschem Trac-
„tätlein, ins Deutsche übergesetzet, seinem vor-
„gehenden Tractat, vom König-Spiele (die-
„weil es ebenmeßig, ein scharffes nachdenken,
„erfordert) zugeordnet, und mit nützlichen

„glossen, auß dem Claudio Buxero Delphina-
„te, verbessert. MDCXVI.

Von dem Werthe dieses Spiels sagt der Herzog in seiner Vorrede: „Es wird dieses Spiel ins gemein, von allen ver-
„ständigen, für ein sinnreich- nutzbar- und anmuhtig- jah in
„wahrheit, eines so fürnehmen berümbten Erfinders, würdiges
„Spiel, erachtet, und gehalten: in erwegung, es, auf die
„Zahle, und das Zusammenstimmen, der Singe-Kunst, (wel-
„ches, auß denselben, seinen ursprung hat) gegründet und ge-
„richtet ist. Nachdem es auch voller Künste, und geschwindig-
„heiten, stecket, und die verstendigen, gleichsam mit Spielen,
„und scherzen, zu der Zahl- und Singe-Kunst, (alß zwo
„edlen, und nutzbaren Künsten) anführet, und in denselben,
„erfahren machet, alß nutzet es, dero gemühte, und verstande,
„nicht wenig."

Auch in Kästners Geschichte der Mathematik (Göttingen. 1796. 1 B. 91 S.) findet man darüber das Urtheil: „Vencarius hat die Rythmomachie empfohlen: ludum numerorum non illiberalem, quem deceat studiosos adolescentes agnoscere, ne nimium tetrice videantur adventasse disciplinę, et quo interdum studio defessi primi earum Tyrones solentur animum et cum utili ocio, tum honesto, vires custodiant incolumes, tale profecto medicum decuit." —
„So gehört, setzt Kästner hinzu, das Spiel zur Diätetik! Ob
„die jetzigen Aerzte das Schachspiel dazu rechnen, weiß ich
„nicht."

So gewiß daher der Erfinder dieses Spiels ein sinnreicher Kopf gewesen ist, so ist doch die Frage, ob, wie der Herzog und seine Vorgänger so bestimmt voraussetzen, Pythagoras der Erfinder desselben sey, schwerlich zu bejahen. Nach Eichhorn (allgem. Geschichte der Kultur 2. B. S. 365.) und Kästner ist es eine Erfindung des Papsts Sylvester; so wie es nach einer Behauptung eines Recensenten meiner „Schachspielkunst" (N. A. D. Bibl. 97 B. 2 St. S. 490.) sehr wahrscheinlich ist, daß dieser in irgend einem maurischen Manuscripte, welches frühere Griechen zu den Abendländern brachten, wenigstens den Keim und die erste Entwickelung dieses Spiels gefunden und nächstdem weiter vervollkommnet habe.

Zum Schluß sey es mir erlaubt, noch ein Paar Worte über den Namen und das Alter des Damenspiels hinzuzufügen.

Da dieses Spiel, wie das Schachspiel, sichtbar eine Art von Kriegsspiel ist, so ist wohl die Ableitung seines Namens von Damen (Frauen) höchst unstatthaft, sondern von Damm (Wall, Verschanzung) natürlicher. Die Trennungsfelder, welche die Steine von einander sondern, würden als Bollwerke anzusehen seyn, wodurch die Kämpfer gegen einander in Sicherheit gesetzt sind. Es ist daher die Frage, ob die Benennung Damenspiel nicht richtiger Dam- oder Dammspiel heißen müßte.

Auch haben andere Sprachen diese deutsche Benennung aufgenommen und beybehalten. So nennen es die Franzosen

le jeu de dames; — die Italiener giuoco a dama; — die Spanier juego das damas — und selbst die Türken dáma ojúni, d. h. Spiel der Dame. Dagegen die Engländer draughts (vom Ziehen); — die Holländer schuyv (vom Schieben der Steine).

Was bey den Deutschen Damstein heißt, (vermuthlich weil man anfangs dazu sich der Steinchen bediente), das nennen die Franzosen pion, — die Italiener pedino; — und der in die letzten Felder des Gegners eingedrungene Stein, bey uns die Dame, wird in Frankreich auch dame, in Italien damàte, bey den Türken sehr passend pâdischah, d. h. Feldherr genannt.

Ueber das Alter dieses Spiels ist keine zuverlässige Nachricht vorhanden. Das vollständigste, wiewohl nicht ganz entscheidende, findet man in des Thomas Hyde seltenem Buche de ludis Orientalium. Oxon. 1694, in welchem ein besonderer Abschnitt unter dem Titel historia damiludii seu latrunculorum vorkommt. Er hält es für eine europäische Erfindung, von den ältern Römern, oder Deutschen gemacht, und bis auf einige Veränderung in der Spielart *) für eins mit dem Römischen Soldatenspiel (ludus latrunculorum.) — Latrones hießen bekanntlich bey den ältern Römern die Soldaten; z. B.

*) So z. B. fand das Schlagen eines Steins nur dann Statt, wenn man einen feindlichen Stein von beyden Seiten mit den feinigen einschloß.

Ovid. Trist. lib. 2.

cum medius gemino calculus hoste perit.

Plautus, der dieses Wort in dieser Bedeutung häufig gebraucht, läßt in seinem miles gloriosus Act. 1. Scen. 1. den Großprahler sagen:

Nam rex Seleucus me opere oravit maxumo,
ut sibi latrones cogerem et conscriberem.

Erst später bekam es die Bedeutung: Räuber, nächtlicher Dieb.

Auch hatte das dazu gebrauchte Spielbrett (tabula latruncularia) ungefehr dieselbe Gestalt, wie unser Dambrett, und die Spielsteine hießen calculi, auch wohl deswegen, weil sich die gemeinen Leute dazu wirklicher Steine bedienten; wogegen Vornehmere deren von Glas, oder gar Edelsteinen hatten. So sagt Martialis lib. 14. epigr. 20.

Insidiosorum si ludis bella latronum,
gemmeus iste tibi miles et hostis erit.

und Ovidius de arte amandi lib. 2.

Sive latrocinii sub imagine calculus ibit,
fac pereat vitreo miles ab hoste tuus.

Ueber die Menge der Felder und Steine gibt es keine hinreichende Auskunft. Auch ist sie in der That dem Geiste des Spiels gleichgültig. Denn da es eine Nachbildung zweyer zum Kampf ausrückenden Heere ist, so können diese größer, oder kleiner seyn, wenn nur Beyde Heerführer gleichstarke Armeen haben.

Unter dieser Voraussetzung würde also das Damenspiel älter als unsre Zeitrechnung, und weit früher in Deutschland bekannt gewesen seyn, als das Schachspiel.

Adelung dagegen in seinem Wörterbuche unter dem Artikel „Dame" hält es, wie die mehrsten unsrer Spiele, für eine morgenländische Erfindung.

Die grösstentheils durch die Abschrift des Manuscripts entstandenen, bey einem so schwierigen Druck unvermeidlichen, und ungeachtet der Achtsamkeit des fleißigen und geschickten Setzers und der sorgfältigsten Correctur gebliebenen Fehler, welche hier genau angegeben sind, bitte ich vor dem Gebrauch zu verbessern.

K.



Verbesserungen.

Seite 27 Col. 1. Z. 4 von oben statt 10 lies 10*
= 31 = 2. = 4 = = = 19 = 19*
= 47 = 1. = 3 v. unten = 25 = 25*
= 68 = 2. = 4 = = = 48 - 30 = 48 - 30*
= 71 = 2. = 6 = = = 50 - 33* = 50 - 28*
= 86 = 2. = 1 = = = 2^{*5} = 43^{*6}
= 105 = 2. = 1 = = = 20 = 10
= 109 = 2. = 10 von oben = 49^{*3} = 49^{*2}
= 112 = 1. = 8 v. unten = D. 31 - 36 = 31 - 36
= 117 = 2. = 9 = = = 30* = 30^{*4}
= 130 = 2. = 1 = = = 20^{*5} = 20^{*4}
= 136 = 2. = 11 von oben = ich auf 30 ziehe l. die meinige auf 30 ist.
= 137 = 1. = 7 = = fehlt das † unter den Zügen des S.
= 138 = 1. = 1 = = statt 16 lies 26
= = = 2. = 10 = = = 28* = 15^{*2}
= 139 = 1. = 10 = = = 27^{*8} = 2^{*9}
= 142 = 2. = 8 = = = 28* = 4^{*2}
= 150 = 1. = 7 = = = 29 = 29^{*7}
= = = = = 10 = = = 50^{*7} = 33
= 153 = 1. = 1 v. unten = 6^{*4} = 39^{*3}
= 162 = 1. = 6 von oben = Steine = Damen
= 164 = 1. = 4 v. unten = 5^{*2} = 5^{*2a}

Seite	164	Col.	2.	Z.	5	von oben	statt	5^{*c}	lies 5^{*2c}
=	=	=	=	=	8	v. unten	=	25	= 3^{*}
=	166	=	2.	=	6	= =	=	22	= 22^{*}
=	167	=	2.	=	1	von oben	=	11	= 21
=	168	=	2.	=	3	v. unten fehlt die Ueberschr. Schwarz, Weiß.			
=	171	=	2.	=	5	von oben	=	42	= 42^{*}
=	=	=	=	=	1	v. unten	=	1^{*}	= 1^{*2}
=	175	=	1.	=	3	= =	=	2^{*9a}	= 2^{*19a}
=	189	=	2.	=	4	= =	=	46	= 64^{*}
=	190	=	2.	=	2	= =	=	21^{*}	= 21^{*2}
=	197	=	2.	=	5	von oben soll es heissen:			

15. 48 - $4D^{*3}$	36 - 51
16. D. 4 - 52^{*}	51 - 51^{*3}
17. 42 - 26	(18) - 34^{*}
18. 35 - 27	(34) - 20^{*}
19. D.52 - 65^{*5f}	23 - 30
20. D.65 - 4^{*3g}	

=	197	=	2.	=	5	v. unten	=	4	= D. 4
=	=	=	=	=	2	= =	=	4	= D. 4
=	198	=	2.	=	5	= =	=	31	= D.31
=	199	=	1.	=	1	von oben	=	er mich	= ich ihn
=	=	=	2.	=	11	v. unten	=	65 - 53	= D.65 - 55
=	=	=	=	=	5	= =	=	31 - 17	= D.31 - 17
=	=	=	=	=	2	= =	=	48	= 58
=	221	=	3.	=	1	von oben	=	$51D.^{*}$	= 51^{*}

Daß endlich auf der II. Kupfertafel die erste 26 eine 24 seyn muß, sieht man ohne Erinnern.

Erstes Capitel.

Deutsches Damenspiel.

A. Einrichtung desselben.

1.

Es wird von Zwey einander gegenüber sitzenden Spielern auf dem Dambrette mit Vier und Zwanzig Damsteinen gespielt.

2.

Das Dambrett hat bekanntlich die Form eines Quadrats, dessen Seiten in Acht gleiche Theile getheilt sind, dessen Fläche daher Vier und Sechszig gleiche Quadrate enthält, welche abwechselnd weiß und schwarz sind.

3.

Die Damsteine *) sind gleichförmige, gemeiniglich hölzerne, Scheiben von einer geringen Dicke, und von einem, der Breite der Felder des Dambretts angemessenen, wenigstens nicht größern, Durchmesser. Es sind davon Zwölf weiße, und eben so viel gefärbte, schwarze oder braune ꝛc. vorhanden. Jeder der beyden Spieler führt Steine von Einer Farbe.

Im Folgenden werden die beyden Spieler nach der Farbe ihrer Steine „der Weiße“ und „der Schwarze“ unterschieden, und mit W. und S. bezeichnet.

4.

Nur die Hälfte der Felder wird von den Steinen besetzt und bezogen, entweder nur die schwarzen, oder nur die weißen.

Es ist ganz gleichgültig, welche man dazu wählt. In Deutschland werden die schwarzen gebraucht, und die weißen sind überflüssig. In andern Ländern, z. B. in Frankreich, ist es umgekehrt.

In gegenwärtigem Werkchen hat man die weißen vorgezogen, weil theils ein so besetztes Brett sich dem Auge besser darstellt, theils auch das Numeriren der Felder dadurch erleichtert wird. (S. Fig. 1.)

Man könnte daher zu diesem Spiele mit einem Dambrette von nur 32 Feldern ausreichen, wenn man die überflüssigen Trennungsfelder wegließe. Auf die Art erhielte man ein einfarbiges Dam-

*) Steine vermuthlich deswegen, weil man dazu ursprünglich sich kleiner Steinchen bedient hat.

brett, mit dessen Anfertigung man leichter zu Stande kommen, und wobey man des Schwärzens der überflüssigen überhoben seyn würde, im Fall man genöthigt wäre, sich selbst eins zu machen. (S. Fig. 2.)

Um sich ein solches zu verfertigen, verfahre man auf folgende Art: Man errichte Rechts auf dem Ende einer geraden Linie einen rechten Winkel; trage von der Spitze dieses Winkels, sowohl auf die Grundlinie, als auf die Höhe, 4 gleiche Theile von einer Größe, die den vorhandenen Damsteinen angemessen ist, und dann noch einen halben Theil; formire, von den Endpuncten aus, das Quadrat; trage diese vier Theile und den halben, von dem entgegengesetzten Winkel aus, auf die beyden andern Seiten des Quadrats und verbinde, von den Ecken aus, die aufgetragenen Theilungspunkte nach Fig. 2. durch Linien: so hat man ein, mit geringer Mühe, und wenigen Strichen gezeichnetes, eben so bequemes und weniger Raum einnehmendes, Dambrett.

5.

Die Stellung des Dambretts zwischen beyden Spielern muß so seyn, daß die aus der einen Ecke desselben in die andere gehende Linie von weißen Feldern, — hier die Mittellinie genannt, — welche zwischen 4 und 19 in dem numerirten Dambrette liegt, jedem Spieler von der Linken zur Rechten aufsteige.

Wollte man ja die schwarzen Felder besetzen, so müßte man das Dambrett, um ihm die gehörige Stellung zu geben, drehen, damit die Mittellinie auch aus schwarzen Feldern bestehe.

6.

Die Stellung der Steine beym Anfang eines Spiels nimmt auf beyden Seiten die nächsten Zwölf Felder ein, so daß dazwischen Zwey Querreihen zum Eröffnen des Kampfes frey bleiben.

In allen folgenden Spielen wird vorausgesetzt, daß die Schwarzen die Felder von 1 bis 12, und die Weißen die Felder von 21 bis 32 einnehmen.

7.

Jeder Spieler thut wechselsweise, und niemals mehr, als Einen Zug.

8.

Der Zug, d. h. der Gang eines Steins ist verschieden, wenn er zieht und wenn er schlägt.

a. Er zieht, d. h. rückt auf ein anderes Feld, nur immer vorwärts, — nicht zurück; — und immer nur auf das nächste Feld, wenn es leer ist; aber nach seiner Willkühr entweder rechts, oder links.

Z. B. ein W. Stein auf 19 kann willkührlich 15 und 16; und ein S. auf 10 eben so 14 und 15 beziehen, aber kein anderes.

Ein W. auf 20 kann nur 16 und ein S. auf 5 nur 9 beziehen.

b. Er schlägt, d. h. erobert einen feindlichen Stein, wenn ein solcher unmittelbar vor ihm steht und hinter demselben ein leeres Feld ist, indem er über den feindlichen Stein auf

das leere Feld hüpft, sich darauf stellt, und den übersprungenen, als eine Beute, vom Brette wegnimmt.

Wenn z. B. der W. auf 23 und der S. auf 19 steht, und die Felder 16 und 26 unbesetzt sind, so kann der W. auf 16 hüpfen, daselbst sich stellen und den Stein 19 wegnehmen; und eben so der S. auf 26 hüpfen, daselbst sich festsetzen und 23 wegnehmen; — welcher von Beyden gerade am Zuge ist.

Er kann auch mehr als Einen schlagen, wenn auf das, hinter dem schlagbaren feindlichen Stein liegende, leere Feld wieder ein feindlicher Stein und ein leeres Feld folgt. In diesem Fall hüpft der schlagende Stein auf das erste, zweyte rc. leere Feld, stellt sich auf das letzte, und nimmt die übersprungenen Steine mit Einemmale weg.

Wenn z. B. der S. auf 25 und 17 und der W. auf 29 steht, so hüpft Letzterer auf 22, dieses blos berührend; dann auf 13, wo er stehn bleibt, und nimmt beyde 25 und 17 weg. Stünde auch auf 9 noch ein S. Stein, so setzte der W. sein Hüpfen bis 6 fort, und nähme sie alle Drey.

Uebrigens gilt das Schlagen für einen Zug, d. h. man kann nicht schlagen und dann sogleich noch einen Stein ziehen.

9.

Der Werth und die Wirksamkeit eines Steins wird erhöhet, wenn er alle Gefahren überstanden hat und in eines der Vier entgegengesetzten Felder durch Ziehen, oder Schlagen, einrückt. So bald daher ein Weißer auf eines der Felder 1 bis 4 und ein Schwarzer auf eines der Felder 29 bis 32 kommt, so ist der Gegner ver-

pflichtet, diesen Stein aufzudamen, d. h. ihm einen außer dem Brette befindlichen Stein von derselben Farbe aufzusetzen. Ein dadurch ausgezeichneter Stein ist zur Dame geworden, oder in die Dame gekommen.

10.

Eine solche Dame unterscheidet sich von einem gemeinen Stein

theils durch ihr Ziehen, indem sie zwar auch nur immer Einen Schritt, aber auch rückwärts thun kann;

theils durch ihr Schlagen, indem sie zwar auch nur unmittelbar an ihr, aber auch hinter ihr befindliche Steine erobert.

Z. B. eine Dame auf 18 kann auf 14 und 15 und auch auf 22 und 23 ziehen, und auf diesen Feldern stehende feindliche Steine schlagen, wenn die Felder 9, 11, 25, 27 leer sind.

Beym Schlagen mehrerer Steine kann sie ein leeres Feld mehr als Einmal berühren, aber nicht den nemlichen feindlichen Stein, weil es unnatürlich wäre, einen Stein Zweymal zu schlagen.

Es sey z. B. die Stellung des S. 6, 7, 14, 15, 22, 23, 24. — Die W. Dame stehe auf 27, so kann die Letztere wohl auf die Felder 18, 9, 2, 11, 18 und 25 hüpfen, wobey sie Zweymal das Feld 18 berührt hat; aber nicht 18, 9, 2, 11, 18, 27, 20, weil sie diesen Gang nicht nehmen kann, ohne den Stein 23 Zweymal geschlagen zu haben.

11.

Wer zu schlagen hat, darf nicht ziehen, sondern muß schlagen.

12.

Wer an mehreren Stellen zu schlagen hat, von dessen Willkühr hängt es nur so lange ab, wo er zuerst schlagen will, wenn er überall gleichviel Stücke, und Stücke von gleichem Werthe, schlagen kann. Im Falle der Ungleichheit aber muß er da schlagen, wo das Meiste zu schlagen ist.

Z. B. eine Dame eher, als einen Stein; — Zwey Steine eher, als eine Dame, oder als einen Stein; — Drey eher, als Zwey rc.

13.

Wer nicht das Meiste schlägt, oder überhaupt zu schlagen versäumt, wird gepuhstet, d. h. von dem Gegner dadurch bestraft, daß Dieser denjenigen Stein, womit Jener hätte schlagen sollen, vom Brette nimmt. *) Uebrigens gilt das Puhsten für keinen Zug, sondern man thut ihn außerdem.

14.

Ein Spiel ist verloren, wenn man seine Steine und Damen alle eingebüßt hat; oder zwar deren noch hat, aber keine,

*) Die seltsame Benennnng dieser Strafe kommt von der Sitte her, den zur Strafe genommenen Stein an den Mund zu führen und anzublasen. Auch nennen es die Franzosen souffler.

welche man ziehen könnte; oder endlich wenn man ferner zu ziehen, zu schlagen, und den Gesetzen zu folgen, sich weigert.

Ein Spiel ist unentschieden (remis), wenn beyde Spieler zu geschwächt sind, um den Gegner von Steinen ganz zu entblößen, oder sie festzusetzen.

B. Gesetze desselben.

1.

Es wird durch das Loos entschieden, wer beym ersten Spiele den Zug haben, oder zu ziehen anfangen, soll. Bey dem folgenden hat ihn Der, welcher die vorige Parthie gewonnen hat. Im Fall sie remis geworden ist, entscheidet wiederum das Loos.

2.

Wer am Zuge, d. h. an der Reihe zu ziehen, ist, darf keinen Stein berühren, welchen er nicht ziehen will, weil sonst der Gegner das Recht hat, zu verlangen, daß er ihn ziehen muß, auch wenn es ihm Nachtheil brächte. So lange man aber den Finger davon nicht entfernt, kann man ihn ziehen, wohin man darf. Nur, wenn der Finger los läßt, ist der Stein für gespielt zu achten.

Berührt man daher einen Stein, etwa um ihn besser zurecht zu-stellen, so muß man sagen: „es gilt nicht"; — oder: „ich ziehe nicht" ꝛc.

3.

Wenn ich aus Versehn einen Stein gezogen habe, den ich nicht bewegen kann, z. B. einen festgesetzten, oder gar einen Stein des Gegners: so gilt ein solcher Zug nichts; ich kann ihn zurück und dafür einen gültigen thun. — Aber habe ich einen wirklich ziehbaren Stein falsch gezogen, etwa rückwärts, oder über mehr als ein Feld, oder eine Dame mehr als Einen Schritt thun lassen: so hängt es von dem Gegner ab, ihn gelten, oder zurückthun zu lassen, je nachdem er seinen Vortheil dabey findet.

4.

Wenn man beym Schlagen aus Versehn, anstatt eines feindlichen, seinen eigenen Stein vom Brette wegnimmt, so kann man diesen nur mit Genehmigung des Gegners wieder aufstellen.

5.

Wenn man beym Schlagen mehrerer Steine zwar über dieselben regelmäßig weggehüpft ist, aber sie nicht alle weggenommen hat: so hat der Gegner das Recht, nicht nur das Nachholen des vergessenen Steins nicht zu gestatten, sondern auch den Stein, womit man geschlagen hat, zu puhsten.

6.

Zum Puhsten ist man nicht gezwungen, wenn man nicht den zu puhstenden Stein schon berührt hat. Vielmehr kann man entweder denjenigen Stein, welcher diese Strafe verwirkt hat, stehn lassen; oder verlangen, daß damit regelmäßig geschlagen werde. Wird Letzteres verweigert, so hat der Verweigernde das Spiel verloren.

7.

Hat man schon gezogen, oder seinen zu ziehenden Stein auch nur berührt, ehe man den Fehler des Gegners, nicht, oder nicht richtig geschlagen zu haben, bemerkt: so kann man nicht eher puhsten, oder zu schlagen zwingen, als bis man wieder am Zuge ist, wenn derselbe es aufs neue versäumt. Dies findet selbst nach mehreren Zügen Statt.

G. Allgemeine Regeln.

1.

Um das Spiel zu lernen, suche man einen etwas stärkeren und immer stärkeren Gegner, je nachdem man in die Feinheiten des Spiels mehr eindringt; aber spiele niemals in Stunden, wo man dazu nicht aufgelegt, oder zerstreut, ist. Denn im letztern Falle wird man weder mit Lust, noch mit Erfolg spielen.

2.

Man begnüge sich nicht, weder beym Angriff, noch bey der Vertheidigung, mit nur Einem Plane, sondern habe das Ganze immer vor Augen, um zu wissen, wo in der jedesmaligen Stellung der größte Vortheil zu erringen, oder der größte Nachtheil zu vermeiden, sey.

3.

Wo man einen nachtheiligen Zug gethan hat, eile man ihn durch die folgenden Züge unschädlich zu machen, ehe der Gegner Zeit hat, davon Vortheil zu ziehen, und eben so hüte man sich, wenn dieser ihn noch nicht bemerkt hat, durch Mienen und Worte ihn zu verrathen.

3.

Die Damsteine *) sind gleichförmige, gemeiniglich hölzerne, Scheiben von einer geringen Dicke, und von einem, der Breite der Felder des Dambretts angemessenen, wenigstens nicht größern, Durchmesser. Es sind davon Zwölf weiße, und eben so viel gefärbte, schwarze oder braune ꝛc. vorhanden. Jeder der beyden Spieler führt Steine von Einer Farbe.

Im Folgenden werden die beyden Spieler nach der Farbe ihrer Steine „der Weiße“ und „der Schwarze“ unterschieden, und mit W. und S. bezeichnet.

4.

Nur die Hälfte der Felder wird von den Steinen besetzt und bezogen, entweder nur die schwarzen, oder nur die weißen.

Es ist ganz gleichgültig, welche man dazu wählt. In Deutschland werden die schwarzen gebraucht, und die weißen sind überflüssig. In andern Ländern, z. B. in Frankreich, ist es umgekehrt.

In gegenwärtigem Werkchen hat man die weißen vorgezogen, weil theils ein so besetztes Brett sich dem Auge besser darstellt, theils auch das Numeriren der Felder dadurch erleichtert wird. (S. Fig. 1.)

Man könnte daher zu diesem Spiele mit einem Dambrette von nur 32 Feldern ausreichen, wenn man die überflüssigen Trennungsfelder wegließe. Auf die Art erhielte man ein einfarbiges Dam-

*) Steine vermuthlich deswegen, weil man dazu ursprünglich sich kleiner Steinchen bedient hat.

brett, mit dessen Anfertigung man leichter zu Stande kommen, und wobey man des Schwärzens der überflüssigen überhoben seyn würde, im Fall man genöthigt wäre, sich selbst eins zu machen. (S. Fig. 2.)

Um sich ein solches zu verfertigen, verfahre man auf folgende Art: Man errichte Rechts auf dem Ende einer geraden Linie einen rechten Winkel; trage von der Spitze dieses Winkels, sowohl auf die Grundlinie, als auf die Höhe, 4 gleiche Theile von einer Größe, die den vorhandenen Damsteinen angemessen ist, und dann noch einen halben Theil; formire, von den Endpuncten aus, das Quadrat; trage diese vier Theile und den halben, von dem entgegengesetzten Winkel aus, auf die beyden andern Seiten des Quadrats und verbinde, von den Ecken aus, die aufgetragenen Theilungspunkte nach Fig. 2. durch Linien: so hat man ein, mit geringer Mühe, und wenigen Strichen gezeichnetes, eben so bequemes und weniger Raum einnehmendes, Dambrett.

5.

Die Stellung des Dambretts zwischen beyden Spielern muß so seyn, daß die aus der einen Ecke desselben in die andere gehende Linie von weißen Feldern, — hier die Mittellinie genannt, — welche zwischen 4 und 19 in dem numerirten Dambrette liegt, jedem Spieler von der Linken zur Rechten aufsteige.

Wollte man ja die schwarzen Felder besetzen, so müßte man das Dambrett, um ihm die gehörige Stellung zu geben, drehen, damit die Mittellinie auch aus schwarzen Feldern bestehe.

6.

Die Stellung der Steine beym Anfang eines Spiels nimmt auf beyden Seiten die nächsten zwölf Felder ein, so daß dazwischen zwey Querreihen zum Eröffnen des Kampfes frey bleiben.

In allen folgenden Spielen wird vorausgesetzt, daß die Schwarzen die Felder von 1 bis 12, und die Weißen die Felder von 21 bis 32 einnehmen.

7.

Jeder Spieler thut wechselsweise, und niemals mehr, als Einen Zug.

8.

Der Zug, d. h. der Gang eines Steins ist verschieden, wenn er zieht und wenn er schlägt.

a. Er zieht, d. h. rückt auf ein anderes Feld, nur immer vorwärts, — nicht zurück; — und immer nur auf das nächste Feld, wenn es leer ist; aber nach seiner Willkühr entweder rechts, oder links.

Z. B. ein W. Stein auf 19 kann willkührlich 15 und 16; und ein S. auf 10 eben so 14 und 15 beziehen, aber kein anderes.

Ein W. auf 20 kann nur 16 und ein S. auf 5 nur 9 beziehen.

b. Er schlägt, d. h. erobert einen feindlichen Stein, wenn ein solcher unmittelbar vor ihm steht und hinter demselben ein leeres Feld ist, indem er über den feindlichen Stein auf

das leere Feld hüpft, sich darauf stellt, und den übersprungenen, als eine Beute, vom Brette wegnimmt.

Wenn z. B. der W. auf 23 und der S. auf 19 steht, und die Felder 16 und 26 unbesetzt sind, so kann der W. auf 16 hüpfen, daselbst sich stellen und den Stein 19 wegnehmen; und eben so der S. auf 26 hüpfen, daselbst sich festsetzen und 23 wegnehmen; — welcher von Beyden gerade am Zuge ist.

Er kann auch mehr als Einen schlagen, wenn auf das, hinter dem schlagbaren feindlichen Stein liegende, leere Feld wieder ein feindlicher Stein und ein leeres Feld folgt. In diesem Fall hüpft der schlagende Stein auf das erste, zweyte ꝛc. leere Feld, stellt sich auf das letzte, und nimmt die übersprungenen Steine mit Einemmale weg.

Wenn z. B. der S. auf 25 und 17 und der W. auf 29 steht, so hüpft Letzterer auf 22, dieses blos berührend; dann auf 13, wo er stehn bleibt, und nimmt beyde 25 und 17 weg. Stünde auch auf 9 noch ein S. Stein, so setzte der W. sein Hüpfen bis 6 fort, und nähme sie alle Drey.

Uebrigens gilt das Schlagen für einen Zug, d. h. man kann nicht schlagen und dann sogleich noch einen Stein ziehen.

9.

Der Werth und die Wirksamkeit eines Steins wird erhöhet, wenn er alle Gefahren überstanden hat und in eines der Vier entgegengesetzten Felder durch Ziehen, oder Schlagen, einrückt. So bald daher ein Weißer auf eines der Felder 1 bis 4 und ein Schwarzer auf eines der Felder 29 bis 32 kommt, so ist der Gegner ver-

pflichtet, diesen Stein aufzudamen, d. h. ihm einen außer dem Brette befindlichen Stein von derselben Farbe aufzusetzen. Ein dadurch ausgezeichneter Stein ist zur Dame geworden, oder in die Dame gekommen.

10.

Eine solche Dame unterscheidet sich von einem gemeinen Stein

theils durch ihr Ziehen, indem sie zwar auch nur immer Einen Schritt, aber auch rückwärts thun kann;

theils durch ihr Schlagen, indem sie zwar auch nur unmittelbar an ihr, aber auch hinter ihr befindliche Steine erobert.

Z. B. eine Dame auf 18 kann auf 14 und 15 und auch auf 22 und 23 ziehen, und auf diesen Feldern stehende feindliche Steine schlagen, wenn die Felder 9, 11, 25, 27 leer sind.

Beym Schlagen mehrerer Steine kann sie ein leeres Feld mehr als Einmal berühren, aber nicht den nemlichen feindlichen Stein, weil es unnatürlich wäre, einen Stein Zweymal zu schlagen.

Es sey z. B. die Stellung des S. 6, 7, 14, 15, 22, 23, 24. — Die W. Dame stehe auf 27, so kann die Letztere wohl auf die Felder 18, 9, 2, 11, 18 und 25 hüpfen, wobey sie Zweymal das Feld 18 berührt hat; aber nicht 18, 9, 2, 11, 18, 27, 20, weil sie diesen Gang nicht nehmen kann, ohne den Stein 23 Zweymal geschlagen zu haben.

11.

Wer zu schlagen hat, darf nicht ziehen, sondern muß schlagen.

12.

Wer an mehreren Stellen zu schlagen hat, von dessen Willkühr hängt es nur so lange ab, wo er zuerst schlagen will, wenn er überall gleichviel Stücke, und Stücke von gleichem Werthe, schlagen kann. Im Falle der Ungleichheit aber muß er da schlagen, wo das Meiste zu schlagen ist.

Z. B. eine Dame eher, als einen Stein; — Zwey Steine eher, als eine Dame, oder als einen Stein; — Drey eher, als Zwey rc.

13.

Wer nicht das Meiste schlägt, oder überhaupt zu schlagen versäumt, wird gepuhstet, d. h. von dem Gegner dadurch bestraft, daß Dieser denjenigen Stein, womit Jener hätte schlagen sollen, vom Brette nimmt. *) Uebrigens gilt das Puhsten für keinen Zug, sondern man thut ihn außerdem.

14.

Ein Spiel ist verloren, wenn man seine Steine und Damen alle eingebüßt hat; oder zwar deren noch hat, aber keine,

*) Die seltsame Benennung dieser Strafe kommt von der Sitte her, den zur Strafe genommenen Stein an den Mund zu führen und anzublasen. Auch nennen es die Franzosen souffler.

welche man ziehen könnte; oder endlich wenn man ferner zu ziehen, zu schlagen, und den Gesetzen zu folgen, sich weigert.

Ein Spiel ist unentschieden (remis), wenn beyde Spieler zu geschwächt sind, um den Gegner von Steinen ganz zu entblößen, oder sie festzusetzen.

B. Gesetze desselben.

1.

Es wird durch das Loos entschieden, wer beym ersten Spiele den Zug haben, oder zu ziehen anfangen, soll. Bey dem folgenden hat ihn Der, welcher die vorige Parthie gewonnen hat. Im Fall sie remis geworden ist, entscheidet wiederum das Loos.

2.

Wer am Zuge, d. h. an der Reihe zu ziehen, ist, darf keinen Stein berühren, welchen er nicht ziehen will, weil sonst der Gegner das Recht hat, zu verlangen, daß er ihn ziehen muß, auch wenn es ihm Nachtheil brächte. So lange man aber den Finger davon nicht entfernt, kann man ihn ziehen, wohin man darf. Nur, wenn der Finger los läßt, ist der Stein für gespielt zu achten.

Berührt man daher einen Stein, etwa um ihn besser zurecht zu stellen, so muß man sagen: „es gilt nicht"; — oder: „ich ziehe nicht" ꝛc.

3.

Wenn ich aus Versehn einen Stein gezogen habe, den ich nicht bewegen kann, z. B. einen festgesetzten, oder gar einen Stein des Gegners: so gilt ein solcher Zug nichts; ich kann ihn zurück und dafür einen gültigen thun. — Aber habe ich einen wirklich ziehbaren Stein falsch gezogen, etwa rückwärts, oder über mehr als ein Feld, oder eine Dame mehr als Einen Schritt thun lassen: so hängt es von dem Gegner ab, ihn gelten, oder zurückthun zu lassen, je nachdem er seinen Vortheil dabey findet.

4.

Wenn man beym Schlagen aus Versehn, anstatt eines feindlichen, seinen eigenen Stein vom Brette wegnimmt, so kann man diesen nur mit Genehmigung des Gegners wieder aufstellen.

5.

Wenn man beym Schlagen mehrerer Steine zwar über dieselben regelmäßig weggehüpft ist, aber sie nicht alle weggenommen hat: so hat der Gegner das Recht, nicht nur das Nachholen des vergessenen Steins nicht zu gestatten, sondern auch den Stein, womit man geschlagen hat, zu puhsten.

6.

Zum Puhsten ist man nicht gezwungen, wenn man nicht den zu puhstenden Stein schon berührt hat. Vielmehr kann man entweder denjenigen Stein, welcher diese Strafe verwirkt hat, stehn lassen; oder verlangen, daß damit regelmäßig geschlagen werde. Wird Letzteres verweigert, so hat der Verweigernde das Spiel verloren.

7.

Hat man schon gezogen, oder seinen zu ziehenden Stein auch nur berührt, ehe man den Fehler des Gegners, nicht, oder nicht richtig geschlagen zu haben, bemerkt: so kann man nicht eher puhsten, oder zu schlagen zwingen, als bis man wieder am Zuge ist, wenn derselbe es aufs neue versäumt. Dies findet selbst nach mehreren Zügen Statt.

G. Allgemeine Regeln.

1.

Um das Spiel zu lernen, suche man einen etwas stärkeren und immer stärkeren Gegner, je nachdem man in die Feinheiten des Spiels mehr eindringt; aber spiele niemals in Stunden, wo man dazu nicht aufgelegt, oder zerstreut, ist. Denn im letztern Falle wird man weder mit Lust, noch mit Erfolg spielen.

2.

Man begnüge sich nicht, weder beym Angriff, noch bey der Vertheidigung, mit nur Einem Plane, sondern habe das Ganze immer vor Augen, um zu wissen, wo in der jedesmaligen Stellung der größte Vortheil zu erringen, oder der größte Nachtheil zu vermeiden, sey.

3.

Wo man einen nachtheiligen Zug gethan hat, eile man ihn durch die folgenden Züge unschädlich zu machen, ehe der Gegner Zeit hat, davon Vortheil zu ziehen, und eben so hüte man sich, wenn dieser ihn noch nicht bemerkt hat, durch Mienen und Worte ihn zu verrathen.

4.

Man übersehe vor jedem Zuge die gesammte beyderseitige Stellung, und, um nicht zu viel Zeit damit zu versplittern und das Spiel langweilig zu machen, benutze man dazu den Zeitpunct, wo der Gegner zu ziehen hat.

5.

Wenn man sich einmal von der Zweckmäßigkeit eines gewissen Zuges überzeugt hat, so führe man ihn rasch aus, um theils das Spiel nicht unnöthigerweise aufzuhalten; theils dem Gegner weniger Zeit zu lassen, auf gefährliche Züge zu sinnen.

6.

Man schone den Gegner niemals. Denn es ist nicht genug, ein Spiel zu gewinnen, sondern auch in den wenigsten Zügen zu gewinnen. Durch ein unzeitiges Schonen, z. B. das Sichpußsten lassen, wo man schlagen sollte, erniedrigt man den Gegner, und büßt oft unerwartet den Sieg ein.

7.

Man hüte sich, seine Steine zu sehr zu häufen und auszudehnen. Durch jenes versperrt man sie, und durch dieses setzt man sie aus.

8.

Wenn man durch das Stein um Stein schlagen, seine Steine näher zur Dame bringen kann, so thue man es. Denn

am Ende einer Parthie gewinnt bey einer gleichen Menge von Steinen gemeiniglich Derjenige, welcher der Dame am nächsten steht.

9.

Beym Anfang einer Parthie schlage man einigemal Stein um Stein, um sein Spiel zu öffnen, im Fall der Gegner besser, oder eben so gut, spielt. Im entgegengesetzten Falle vermeide man es, und lasse den Gegner seine Steine zusammenschieben und versperren, weil er dadurch leicht den Zug und einige Steine einbüßen kann.

10.

Am Ende einer Parthie, wenn nur noch wenige Steine übrig sind, nähere man seine Steine einander, so viel es möglich ist, damit sie sich gegenseitig unterstützen können, und ziehe sie mit äußerster Vorsicht, weil alsdann ein einziger Fehlzug mehrentheils die gänzliche Niederlage zur Folge hat.

11.

Wenn der Gegner die Grenzfelder des Dambretts einnimmt, so verhindere man es nicht, sondern halte sich lieber zur Mitte, wo man mehr Freyheit hat, nach zwey Richtungen zu wirken und Gelegenheit findet, jene gefangen zu halten, wovon in den folgenden Musterspielen sehr viel Beyspiele vorkommen.

12.

Gegen einen von Steinen entblößten Flügel des Gegners wende man seine ganze Stärke, ohne doch diejenige Seite zu sehr zu schwächen, gegen welche dessen Angriff gerichtet ist.

13.

Man strebe weniger nach der Eroberung einzelner Steine, als nach einer guten Stellung, welche den Gegner in seinen Operationen behindert, und entweder nöthigt, Steine aufzuopfern, um wieder Freyheit zu erlangen, oder um den Eintritt in die Dame zu erzwingen.

14.

Man sey eben so achtsam auf den Plan des Gegners, als auf die Ausführung des eignen.

15.

Sobald man aus den Zügen des Gegners abnimmt, daß er einen gegen ihn angelegten Plan bemerkt hat, so gebe man ihn lieber gleich auf, als ohne Erfolg darauf zu beharren.

16.

Wo mehrere Steine gegenseitig durch Schlagen ausgewechselt werden können, da mache man dazu nicht eher eine Anlage, als bis man übersehen hat, welcher Stein zuletzt schlagen wird, und ob man auch dadurch den Vortheil eines Steins, oder vorzüglich der

Stellung bekommen werde. Denn der Letztere ist gemeiniglich mehr werth, als der Erstere.

17.

Wenn der Gegner Anstalt macht, einen meiner Steine zu erobern, welchen ich nicht retten kann, so muß ich die Zeit, welche er auf das Schlagen verwenden muß, benutzen, um einen Zug zu thun, der mir eine stärkere Stellung gibt.

18.

Wenn ich in Gefahr stehe, eingesperrt zu werden, oder eine Niederlage zu erleiden, so muß ich eilen, einen oder selbst zwey Steine aufzuopfern. Denn häufig verliert man dadurch, daß man nicht zu rechter Zeit sich dazu entschlossen hat.

19.

Ist man gegen das Ende einer Parthie mit einem, oder zwey, Steinen im Verlust, so opfere man, wenn es nicht anders seyn kann, einen auf, um wenigstens eine Dame zu bekommen, und das Spiel remis zu machen.

20.

Stein um Stein schlagen, ist nicht nur zulässig und nichts weniger, als ein Zeichen der Mittelmässigkeit, sondern oft nothwendig, um sein Spiel zu entwickeln; eine schwache Stellung zu verstärken; einen vortheilhaften Posten zu erobern; eine Nieder=

lage von mehreren feindlichen Steinen auf Einmal vorzubereiten rc. Aber eben deshalb muß man auch planmäßig damit zu Werke gehen. Beweise davon findet man häufig in den folgenden Musterspielen.

21.

Auch ist es von großer Wichtigkeit in dem Fall, daß der Gegner an mehreren Orten unrettbare Steine zu schlagen hat, also während der Zeit nicht ziehn kann, wichtige und entscheidende Züge zu thun, welche der Gegner nicht verhindern kann, weil er mit dem Schlagen beschäftigt ist. Auf diese Art kann man sich häufig durch die Eroberungssucht des Gegners sehr in Vortheil setzen.

D. Einrichtung und Gebrauch der folgenden Musterspiele.

1.

Man findet in dieser Sammlung zuförderst 21 Ganze, oder vollständige Spiele, welche von beyden Seiten so wohlberechnete Züge enthalten, daß die Parthien meistentheils remis werden, welches zwischen gleich guten und vorsichtigen Spielern immer der Fall wird.

Um eine vorläufige Uebersicht davon zu geben, diene Folgendes.

Es wird bey allen vorausgesetzt, daß der W. den Zug hat.

Er fängt das Spiel an, entweder mit 22 - 18, oder mit 22 - 17.

Im ersten Falle zieht der Gegner dagegen:

entweder 11 - 15 ; ; 1. 2 Spiel

oder 11 - 16;

wogegen der W. im 2 Zuge zieht:

entweder 25 - 22 ; 3 ; 9

oder 18 - 15 ; 10.

oder 24 - 20 ; 11.

oder 18 - 14 ; 12.

oder 10 - 15 ; ; 13.

oder 10 - 14 ; ; 14 ; 16

Im zweyten Falle zieht der Gegner darauf:

entweder 11-16 . . 17. Spiel.

oder 11-15; . . 18. 19.

wogegen der W. im 2 Zuge zieht:

entweder 25-22 . . 18. 19.

oder 17-14 . . 20.

oder 23-19 . . 21.

2.

Bey den Spielendungen wird vorausgesetzt, daß ein Spiel schon mehrere Züge durchgespielt und eine Menge von Steinen bereits geschlagen und vom Brette entfernt ist, so daß die Zurückgebliebenen in derjenigen Stellung vorhanden sind, welche angegeben ist. Ihr Zweck ist durch die Ueberschriften bemerkt.

3.

Die Anzahl der Züge wird durch die ersten Ziffern angedeutet.

4.

Die erste Columne der Doppelziffern ist allemal für die Weißen. Wo die Schwarzen den ersten Zug haben, ist es darüber bemerkt, z. B. in der ersten Spielendung.

5.

Von den beyden Zahlen jedes Zugs deutet die Erste den Standort des ziehenden Steins und die Zweyte das Feld an, auf welches er rückt.

z. B. 22–18, d. h. der Stein, welcher auf dem mit der Nummer 22 bezeichneten Felde steht, zieht auf das Feld mit der Nummer 18.

6.

Wenn nach der zweyten Zahl ein D. steht, so heißt es: dieser Stein ist durch den Zug zur Dame geworden, so wie ein D. vor der ersten Zahl den Zug einer Dame bedeutet.

Alle übrige vorn nicht mit D. versehenen Züge sind Züge mit Steinen.

7.

Das Schlagen eines Steins ist nach dem Zuge mit * ausgedrückt und im Fall mehr als Ein Stein geschlagen ist, bezeichnet die kleinere hinter und neben dem Sternchen stehende Ziffer die Anzahl der geschlagenen Steine.

8.

Das † am Ende eines Spiels deutet an, daß derjenige Theil, unter dessen Zügen es steht, das Spiel verloren hat; so wie das #, daß das Spiel remis ist.

9.

Die lateinischen Buchstaben nach den Zügen weisen auf die dem Ende des Spiels angefügten Anmerkungen hin, in welchen von dem Weißen (W.) in der ersten und von dem Schwarzen (S.) in der dritten Person immer die Rede ist: „ich verliere; er gewinnt."

10.

Wenn endlich anstatt eines gewissen Zuges noch ein anderer, oder mehrere andere, gethan werden könnten, so sind diese veränderten Züge der Kürze wegen in den Veränderungen ausgeführt, welche dem Spiele nachfolgen, so daß es eigentlich 46 ganze Spiele sind, welche hier mitgetheilt werden. Wenn bey einer Veränderung selbst wieder eine andere Veränderung eines Zuges entstanden ist, so ist die Nummer der letztern, in eine Klammer eingeschlossen, der Nummer der Veränderung beygefügt. Wo daher keine eingeklammerte Zahl steht, da ist es ein Zeichen, daß diese Veränderung mit dem Hauptspiele selbst zusammenhängt.

Wenn man also das Spiel selbst durchgespielt hat, so muß man, um auch diese Veränderungen kennen zu lernen, die Steine von neuem aufsetzen, das Spiel von neuem nachzuziehen anfangen, und wenn man an den Zug kommt, wo die erste Veränderung eingreift, zu dieser übergehen und auch sie nachspielen und so bey jeder folgenden.

E. Musterspiele.

Erster Abschnitt.

Ganze Spiele.

Erstes Spiel.

1.	22-18	11-15
2.	18-11*	8-15*
3.	21-17	4- 8
4.	17-13[a]	8-11
5.	25-22[b]	9-14
6.	29-25	5- 9
7.	23-19	14-17
8.	27-23	17-21
9.	22-17	11-16
10.	25-22	16-20[c]
11.	19-16	20-27*
12.	31-24*	12-19*
13.	23-16*	10-14
14.	17-10*	7-14*
15.	24-19	15-24*
16.	28-19*	1- 5
17.	22-17	14-18
18.	26-25	18-27*
19.	32-23*	6-10
20.	13- 6*	2- 9*
21.	17-13	9-14#

a. Oder 23-19. Siehe I. Veränd.
b. Oder 23-19. Siehe II. Veränd.
c. Oder 7-11. Siehe III. Veränd.

I. Veränderung.

4.	23-19	8-11
5.	17-13	9-14
6.	25-21	14-18
7.	26-23	18-22
8.	23-18	11-16
9.	18-11*	16-23*
10.	27-18*	7-16*
11.	24-20	16-19
12.	18-15	19-23
13.	15-11	10-14
14.	11- 8	22-26
15.	31-22*	14-17
16.	21-14*	6- 9
17.	13- 6*	1-26*^{3}
18.	8- 4D.	#

12.	32-27	10-14
13.	17-10*	7-14*
14.	18- 9*	5-14*
15.	13- 9	6-13*
16.	19-15	1- 6
17.	24-19	3- 7
18.	28-24	22-25
19.	29-22*	14-18
20.	23-14*	6-10
21.	15- 6*	2-25*^{3}
22.	19-15	25-30D.
23.	27-23	20-27*
24.	31-24*	D. 30-26
25.	23-18	D. 26-22
26.	18-14	12-16
27.	15-11	#

II. Veränderung.

5.	23-19	9-14
6.	25-21	14-18
7.	26-23	18-22
8.	30-26	15-18
9.	26-17*	18-22
10.	23-18	11-16
11.	27-23	16-20

III. Veränderung.

10.	- -	7-11
11.	24-20	15-24*
12.	28-19*	10-14
13.	17-10*	6-24*^{2}
14.	13- 6*	1-10*
15.	22-17	24-28
16.	17-13	3- 7

17.	13- 9	16-19
18.	23-16*	12-19*
19.	9- 5	19-24
20.	5- 1 D.	11-16
21.	20-11*	7-16*
22. D.	1- 5	16-20
23. D.	5- 9	24-27#

Zweytes Spiel.

1.	22-18	11-15
2.	18-11*	8-15*
3.	25-22	4- 8
4.	29-25	8-11
5.	23-18[a]	9-13
6.	18-14[b]	10-17*
7.	21-14*	6-10
8.	25-21	10-17*
9.	21-14*	2- 6
10.	24-19	15-24*
11.	28-19*	6-10
12.	22-17	13-22*
13.	26-17*	11-15
14.	32-28	15-24*
15.	28-19*	1- 6
16.	30-26	3- 8
17.	26-23	8-11
18.	23-18	11-16
19.	27-23	16-20
20.	31-27	6- 9
21.	18-15	9-18*
22.	23-14*	12-16
23.	19-12*	10-19*
24.	12- 8	#

a. Oder 21-17, siehe I. Veränd.
b. Oder 21-27, siehe III. Veränd.

I. Veränderung.

5.	21-17	9-13
6.	23-18	6- 9[c]
7.	17-14	10-17*
8.	18-14	9-18*
9.	24-19	15-24*
10.	22- 8*[2]	1- 6
11.	28-19*	6-10
12.	27-23	17-21
13.	25-22	5- 9
14.	8- 4 D.	3- 8
15. D.	4-11*	7-16*
16.	22-18	13-17

17.	18-15	9-13
18.	15- 6*	2- 9*
19.	19-15	17-22
20.	26-17*	13-22*
21.	15-10	22-25
22.	10- 6	25-29D.
23.	6- 2D.	D.29-25
24. D.	2- 6	9-13
25. D.	6-10	D.25-22
26. D.	10-15	D.22-25
27. D.	15-18	†

---

c. Durch diesen Zug verliert er. Besser zöge er 12-16. Siehe II. Veränderung.

II. Veränderung.

6.	- -	12-16
7.	26-23	6- 9
8.	25-21	16-20
9.	24-19	15-24*
10.	28-19*	9-14
11.	18- 9*	5-14*
12.	19-16	1- 6
13.	23-19	6- 9

14.	30-26	3- 8
15.	27-24	20-27*
16.	32-23*	11-20*
17.	19-15	10-19*
18.	17- 3D.*[2]	8-12
19.	23-16*	12-19*
20. D.	3- 8	19-24
21.	22-18	24-27
22.	31-24*	20-27*
23.	18-15	27-31D.
24.	26-23	D.31-27
25.	23-19	D.27-24
26. D.	8-12	2- 7
27.	19-16	⌗

III. Veränderung.

6.	21-17	12-16
7.	26-23	16-20
8.	25-21	5- 9
9.	23-19	10-14
10.	17-10*	17-23*[2]
11.	19-10*	6-15*
12.	27-18*	20-27*
13.	32-23*	2- 7
14.	28-24	7-10

15.	24-20	10-14
16.	20-16	11-20*
17.	18-11*	1- 5
18.	23-19	14-17
19.	21-14*	9-25*[2]
20.	30-21*	20-24
21.	19-15	5- 9
22.	15-10	9-14
23.	10- 6	14-18
24.	6- 1 D.	18-22
25. D.	1- 6	24-28
26. D.	6-10	28-32 D.
27.	11- 7	#

Drittes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	25-22	8-11
3.	29-25	4- 8
4.	18-14	10-17*
5.	21-14*	9-18*
6.	23-14*	6-10
7.	22-18	10-17*
8.	25-21	1- 6
9.	21-14*	6-10
10.	24-20	10-17*
11.	18-15	11-18*
12.	20- 4 D.*[2]	17-21
13. D.	4- 8	5- 9
14.	28-24	9-13
15.	27-23	18-27*
16.	32-23*	12-16
17. D.	8-12	16-20
18.	26-22	20-27*
19.	31-24*	7-11
20.	23-18	3- 7
21.	18-14	11-15
22.	14- 9	7-10
23. D.	12- 8	10-14
24. D.	8-11	14-18
25.	24-20	18-25*
26. D.	11-18*	25-29 D.
27.	9- 5	#

Viertes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	25-22	8-11
3.	24-20	10-15
4.	27-24	6-10
5.	24-19	15-24*
6.	28-19*	3- 8

7.	32-27	9-14
8.	18- 9*	5-14*
9.	22-18	1- 5
10.	18- 9*	5-14*
11.	26-22	11-15
12.	20-11*	15-24*
13.	27-20*	8-15*
14.	30-25	15-19
15.	23-16*	12-19*
16.	22-17	19-24
17.	31-26	24-27
18.	26-23	#

Fünftes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	25-22	8-11
3.	22-17	10-15
4.	18-14	9-18*
5.	23-14*	16-20
6.	24-19	15-24*
7.	28-19*	11-16
8.	26-23	6- 9
9.	14-10	7-14*
10.	17-10*	2- 7
11.	19-15	7-14*

12.	15-11	16-19
13.	23-16*	12-19*
14.	30-26	19-24
15.	29-25	24-28
16.	25-22	1- 6
17.	27-23	6-10
18.	22-18	20-24
19.	26-22	9-13
20.	18- 9*	5-14*
21.	22-18	3- 8
22.	18- 9*	8-15*
23.	32-27	28-32 D.
24.	27-20*	#

Sechstes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	25-22	16-20
3.	29-25	10-14
4.	18-15	9-13
5.	22-18	5- 9
6.	25-22	7-10
7.	24-19	2- 7
8.	27-24	20-27*
9.	31-24*	7-11
10.	24-20	1- 5

11.	32-27.	12-16
12.	19-12*	10-19*
13.	23- 7*[2]	14-32D*[2]
14.	20-16	3-10
15.	12- 3D.*	D.32-27
16.	30-25	D.27-31
17.	26-23	10-14
18.	23-19	#

Siebentes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	25-22	10-14
3.	29-25	8-11
4.	24-20	16-19[a]
5.	23-16*	14-23*
6.	27-18*[b]	12-19*
7.	18-14	9-18*
8.	22- 8*[2]	3-12*
9.	25-22	4- 8
10.	22-18	8-11
11.	21-17	6-10
12.	31-27	1- 6
13.	17-13	10-14
14.	18- 9*	5-14*
15.	27-23	11-16
16.	20-11*	7-16*
17.	32-27	2- 7
18.	13- 9	#

a. Oder 6-10. Siehe I. Veränd.
b. Oder 26-19*. Siehe II. Veränd.

I. Veränderung.

4.	- -	6-10
5.	27-24	10-15
6.	24-19	15-24*
7.	28-19*	7-10
8.	31-27	3- 7
9.	27-24	2- 6
10.	32-28	10-15
11.	19-10*	6-15*
12.	24-19	15-24*
13.	28-19*	9-13
14.	18- 9*	5-14*
15.	22-18	11-15
16.	19-10*	14-17
17.	21-14*	1- 5
18.	20-11*	#

II. Veränderung.

6.	26-19*	4-8
7.	31-26[c]	6-10
8.	22-17[d]	11-15
9.	27-23	15-24*
10.	28-19*	9-13
11.	17-14	10-17*
12.	21-14*	1-6
13.	32-27	6-10
14.	25-21	10-17*
15.	21-14*	2-6
16.	19-15	12-19*
17.	23-16*	8-11
18.	15-8*	#

c. Oder 30-26. Siehe III. Veränd.

d. Oder 27-23. Siehe V. Veränd.

III. Veränderung. (II.)

7.	30-26	6-10
8.	22-17	2-6
9.	27-23[e]	11-15
10.	25-22	15-24*
11.	28-19*	9-13
12.	22-18	13-22*
13.	26-17*	8-11
14.	17-14	10-17*
15.	21-14*	6-10
16.	32-27	10-17*
17.	19-15	12-26*[2]
18.	31-13*[2]	#

e. Oder 25-22. Siehe IV. Veränd.

IV. Veränderung. (III.)

9.	25-22	11-15
10.	17-13	15-24*
11.	28-19*	10-14
12.	22-17	14-18
13.	26-23	8-11
14.	23-14*	9-18*
15.	19-15	12-19*
16.	15-8*	3-12*
17.	27-23	18-27*
18.	31-15*[2]	#

V. Veränderung. (II.)

8.	27-23	9-13
9.	22-18	5-9

10.	25-22	2- 6
11.	21-17	10-15
12.	19-10*	7-21*[2]
13.	16- 7*	3-10*
14.	28-24	8-11
15.	32-28	12-16
16.	24-19	13-17
17.	19-12*	10-15
18.	22-13*	#

Achtes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	25-22	10-14
3.	29-25	8-11
4.	24-19[a]	16-20
5.	19-15	4- 8
6.	22-17	12-16
7.	17-10*	7-14*
8.	26-22	2- 7
9.	28-24	16-19
10.	23-16*	14-23*
11.	27-18*	20-27*
12.	31-24*	11-27*[2]
13.	32-23*	7-10
14.	15-11	8-15*
15.	18-11*	10-15
16.	21-17	3- 7
17.	11- 2D*	9-13
18.	D. 2- 9*	5-21*[2]
19.	23-18	15-19
20.	18-14	19-23
21.	22-18	13-17
22.	18-15	23-27
23.	30-26	21-30D*
24.	26-23	D. 30-26
25.	23-19	D. 26-23
26.	19-16	D. 23-18
27.	16-11	#

---

a. Oder 18-15. Siehe Veränd.

Veränderung.

4.	18-15	11-18*
5.	22-15*	16-20
6.	24-19	4- 8
7.	19-16	12-19*
8.	23-16*	7-11
9.	16- 7*	2-18*[2]
10.	26-22	3- 7
11.	22-15*	7-11
12.	28-24	11-18*

13.	24-19	9-13
14.	19-16	6-9
15.	31-26	8-12
16.	16-11	13-17
17.	11-7	1-6
18.	7-2 D.	18-23
19.	26-19*	17-22
20.	25-18*	14-23*
21.	27-18*	9-13
22.	D. 2-9*	5-23*[a]
23.	19-15	20-24
24.	15-10	#

Neuntes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	25-22	10-14
3.	24-19	8-11[a]
4.	27-24	16-20
5.	31-27	11-16[b]
6.	19-15	16-19[c]
7.	23-16*	12-19*
8.	15-11	14-23*
9.	24-15*	7-16*
10.	26-12*[a]	4-8
11.	28-24	9-14
12.	24-19	2-7
13.	30-26	14-18
14.	26-23	18-25*
15.	29-22*	7-10
16.	23-18	5-9
17.	27-24	20-27*
18.	32-23*	†

---

a. Oder 16-20. Siehe I. Veränd.

b. Oder 4-8. Siehe II. Veränd.

c. Durch diesen Zug verliert der S. das Spiel.

I. Veränderung.

3.	- -	16-20
4.	22-17	9-13
5.	17-10*	6-22*[a]
6.	26-17*	13-22*
7.	30-26	2-6
8.	26-17*	7-10
9.	17-14	10-17*
10.	21-14*	3-7
11.	29-25	6-10
12.	25-21	10-17*
13.	21-14*	1-6
14.	19-15	8-11

15.	15- 8*	4-11*
16.	23-19	6- 9
17.	14-10	7-14*
18.	19-16	#

II. Veränderung.

5.	- -	4- 8
6.	29-25	11-16
7.	19-15	7-11
8.	24-19[d]	9-13
9.	18- 9*	5-14*
10.	22-18[e]	1- 5
11.	18- 9*	5-14*
12.	26-22	11-18*
13.	22-15*	3- 7
14.	28-24	7-10
15.	30-26	14-17
16.	21- 7*2	2-18*2
17.	23-14*	16-30D*2
18.	14- 9 †	

d. Oder 22-17. Siehe III. Veränd.

e. Durch diesen Zug verliere ich das Spiel.

III. Veränderung. (II.)

8.	22-17	16-19
9.	23- 7*2	14-23*
10.	26-19	2-18*2
11.	17-14	9-13
12.	14-10	6-15*
13.	19-10*	12-16
14.	30-26	8-11
15.	26-23	11-15
16.	23-14*	15-18
17.	10- 7	3-17*2
18.	21-14*	#

Zehntes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	18-15	10-19*
3.	24-15*	16-19
4.	23-16*	12-19*
5.	25-22	9-13
6.	27-24	7-10
7.	30-25	10-14
8.	15-11	8-15*
9.	22-17	13-22*
10.	25-11*2	3- 8
11.	24-15*	6-10

12.	15- 6*	8-15*
13.	28-24	1-10*
14.	29-25	4- 8
15.	21-17	14-30D*[2]
16.	31-27	D. 30-23*
17.	27- 4D*[3]	#

Eilftes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	24-20	16-19
3.	23-16*	12-19*
4.	25-22	9-14
5.	18- 9*	5-14*
6.	22-17	8-12
7.	27-24	4- 8
8.	24-15*	10-19*
9.	17-10*	7-14*
10.	29-25	8-11
11.	25-22	11-15
12.	22-17	6-10
13.	17-13	2- 6
14.	20-16	3- 7
15.	32-27	15-18[a]
16.	13- 9	6-13*
17.	26-23	19-26*
18.	31- 6*[3]	12-19*
19.	27-24	1-10*
20.	24- 6*[2]	#

a. Besser 14-17. Siehe Veränd.

Veränderung.

15.	- -	14-17
16.	21-14*	10-17*
17.	27-24	15-18
18.	24-15*	12-19*
19.	26-22	18-25*
20.	30-14*[2]	6-10
21.	15- 6*	#

Zwölftes Spiel.

1.	22-18	11-16
2.	18-14	9-18*
3.	23-14*	10-17*
4.	21-14*	8-11
5.	26-23	6- 9
6.	23-18	11-15
7.	18-11*	9-18*

8.	30-26[a]	5- 8
9.	24-20	8-15*
10.	20-11*	7-16*
11.	26-23	2- 7
12.	23-14*	1- 6
13.	31-26	16-19
14.	26-22	6- 9
15.	22-18	15-22*
16.	25-18*	19-23
17.	27-24	23-26
18.	24-19 †	

---

a. Durch diesen Zug verliere ich das Spiel. Besser würde ich 24-20 ziehen. Siehe Veränd.

Veränderung.

8.	24-20	7-10
9.	25-22	18-25*
10.	29-22*	5- 9
11.	30-26	9-14
12.	27-23	16-19
13.	23-16*	12-19*
14.	32-27	3- 8
15.	27-23	8-15*
16.	23-16*	14-18
17.	22-17	18-22
18.	26-23	#

Drenzehntes Spiel.

1.	22-18	10-15
2.	25-22	6-10
3.	29-25	10-14
4.	24-19	15-24*
5.	28-19*	11-16
6.	18-15	7-11
7.	22-18	16-20
8.	26-22	11-16
9.	15-10	9-13
10.	18- 9*	5-14*
11.	19-15	16-19
12.	23-16*	12-19*
13.	22-18	14-23*
14.	27-18*	2- 6
15.	25-22	19-24
16.	18-14	24-27
17.	32-23*	8-11
18.	15- 8*	4-11*
19.	23-18	6-15*
20.	14-10	20-24
21.	18-14	11-16

22.	30-26	16-20
23.	22-17	13-22*
24.	26-17*	#

Vierzehntes Spiel.

1.	22-18	10-14
2.	24-19	11-16
3.	27-24	16-20
4.	31-27	8-11
5.	25-22	4- 8
6.	29-25	11-16
7.	19-15	7-11
8.	24-19	9-13
9.	18- 9*	5-14*
10.	28-24	11-18*
11.	22-15*	6-10
12.	15- 6*	1-10*
13.	26-22	3- 7
14.	22-18	14-17
15.	21-14*	10-17*
16.	18-14	8-11
17.	14- 9	7-10
18.	9- 5	10-14
19.	25-21	17-22
20.	5- 1D.	22-25
21.	D. 1- 5	25-29D.
22.	D. 5- 9	13-17
23.	D. 9-18*	17-22
24.	D. 18-25*	D. 29-22*
25.	19-15	11-18*
26.	23-14*	2- 6
27.	21-17	#

Fünfzehntes Spiel.

1.	22-18	10-14
2.	24-20	7-10
3.	25-22[a]	10-15
4.	29-25	6-10
5.	27-24	3- 7
6.	24-19	15-24*
7.	28-19*	1- 6
8.	32-28	14-17
9.	21-14*	10-17*
10.	22-13*	11-16
11.	20-11*	8-29D*[3]
12.	28-24	4- 8
13.	24-20	8-11
14.	19-16	12-19*
15.	23-16*	7-10
16.	16- 7*	2-11*

17.	26-22	9-14
18.	31-27 †	

a. Oder 27-24. Siehe Veränd.

Veränderung.

3.	27-24	11-15
4.	18-11*	8-15*
5.	25-22	4- 8
6.	24-19	15-24*
7.	28-19*	10-15
8.	19-10*	6-15*
9.	23-18	14-23*
10.	26-10*2	2- 6
11.	21-17	6-15*
12.	29-25	9-13
13.	17-14	3- 7
14.	30-26	1- 6
15.	25-21	6- 9
16.	14-10	7-14*
17.	22-17	13-22*
18.	26-10*2	#

Sechszehntes Spiel.

1.	22-18	10-14
2.	25-22	11-16
3.	24-19	8-11
4.	22-17	9-13
5.	17-10*	6-22*2
6.	26-17*	13-22*
7.	30-26	5- 9
8.	26-17*	9-14
9.	17-10*	7-14*
10.	29-25	3- 7
11.	25-22	7-10
12.	22-18	1- 5
13.	18- 9*	5-14*
14.	28-24	4- 8
15.	24-20	2- 6
16.	32-28	6- 9
17.	27-24	9-13
18.	31-26	13-17
19.	19-15	10-19*
20.	24-15*	11-27*2
21.	20- 4D*2	27-31D
22.	26-23	17-22
23.	23-19	D 31-27
24.D.	4- 8	#

Siebenzehntes Spiel.

1.	22-17	11-16
2.	17-14	10-17*
3.	21-14*	9-18*
4.	23-14*	8-11
5.	25-22	6-10
6.	29-25	10-17*
7.	22-13*	4- 8
8.	26-23	2- 6
9.	23-18	16-20
10.	24-19	11-16
11.	27-23	8-11
12.	31-27	7-10
13.	18-15	11-18*
14.	23- 7*[a]	3-10*
15.	25-22	16-23*
16.	27-18*	5- 9
17.	32-27	12-16
18.	27-23	10-14
19.	18-15	14-17
20.	23-18	17-26*
21.	30-23*	1- 5
22.	15-11	6-10
23.	15- 6*	10-15#

Achtzehntes Spiel.

1.	22-17	11-15
2.	25-22	9-13
3.	23-18	6- 9
4.	18-11*	8-15*
5.	27-23	9-14
6.	30-25	5- 9
7.	24-19	15-24*
8.	28-19*	7-11
9.	22-18	13-22*
10.	26-17*	3- 8
11.	32-28	11-15
12.	18-11*	8-24*[a]
13.	28-19*	4- 8
14.	17-13	2- 6
15.	25-22	8-11
16.	31-26	11-16
17.	22-17	14-18
18.	23- 7*[a]	#

Neunzehntes Spiel.

1.	22-17	11-15
2.	25-22	8-11
3.	29-25	9-13[a]
4.	17-14	10-17*

5.	21-14*	4- 8
6.	24-19	15-24*
7.	28-19*	11-16
8.	22-18	16-20
9.	26-22	8-11
10.	30-26	6- 9
11.	19-15	11-16
12.	25-21	16-19[b]
13.	23-16*	12-19*
14.	32-28	1- 6
15.	15-11	7-16*
16.	14-10	6-15*
17.	18-11*	2- 6
18.	22-18	†

a. Oder 4-8. Siehe I. Veränderung.

b. Durch diesen Zug verliert er das Spiel.

I. Veränderung.

3.	- -	4- 8
4.	17-14	9-18*
5.	23-14*	10-17*
6.	21-14*	6- 9[c]
7.	24-19	15-24*
8.	28-19*	9-18*
9.	22-15*	11-18*
10.	26-23	1- 6
11.	23-14*	6-10
12.	25-21	10-17*
13.	21-14*	2- 6
14.	30-25	6- 9
15.	31-26	#

c. Oder 12-16. Siehe II. Veränd.

II. Veränderung. (I.)

6.	- -	12-16
7.	24-19	16-23*
8.	26-10*[a]	6-15*
9.	22-17	15-18
10.	27-24	11-16
11.	32-27	7-11
12.	30-26	11-15
13.	26-23	16-20
14.	17-13	8-11
15.	24-19	15-24*
16.	28-19*	11-15
17.	19-10*	2- 6
18.	25-21	#

Zwanzigstes Spiel.

1.	22-17	11-15
2.	17-14	10-17*
3.	21-14*	9-18*
4.	23-14*	8-11
5.	24-19	15-24*
6.	28-19*	11-16
7.	26-23	6- 9
8.	31-26	9-18*
9.	23-14*	16-23*
10.	26-19*	1- 6
11.	30-26	6- 9
12.	26-23	9-18*
13.	23-14*	2- 6
14.	25-22	4- 8
15.	27-23	6-10
16.	22-17	8-11
17.	23-18	11-16
18.	18-15	#

Ein und zwanzigstes Spiel.

1.	22-17	11-15
2.	23-19	8-11
3.	25-22	11-16[a]
4.	24-20	16-23*
5.	27-11*2	7-16*
6.	20-11*	3- 8
7.	26-23	8-15
8.	23-18	15-19
9.	30-26	9-14
10.	18- 9*	5-14*
11.	32-27	4- 8
12.	27-24	12-16
13.	24-15*	10-19*
14.	17-10*	6-15*
15.	21-17	8-12
16.	31-27	1- 6
17.	17-14	16-20
18.	27-23	15-18
19.	22-15*	6-10
20.	23-16*	12-19*
21.	14- 7*	2-18*2 #

a. Oder 4-8, siehe I.; — oder 9-13, siehe IV. Veränderung.

I. Veränderung.

3.	- -	4- 8
4.	29-25	9-13[b]
5.	17-14	10-17*

6.	19-10*	7-14*[c]
7.	22-18	14-23*
8.	21-14*	11-16
9.	27-18*	3- 7
10.	24-20	16-19
11.	32-27	6-10
12.	25-21	10-17*
13.	21-14*	1- 6
14.	27-24	19-23
15.	26-19*	6-10
16.	30-26	10-17*
17.	26-22	17-26*
18.	31-22*	2- 6
19.	18-15	7-10
20.	20-16	10-14
21.	15-11	8-15*
22.	19- 1D*[2]	12-19*
23.	24-15*	14-18
24.D.	1- 6	#

b. Oder 15-18. Siehe II. Veränd.
c. Oder 6-15*. Siehe III. Veränd.

II. Veränderung. (I.)

4.	- -	15-18
5.	22-15*	11-18*
6.	17-13	7-11
7.	19-15	10-19*
8.	24-15*	9-14
9.	26-22	6- 9
10.	13- 6*	1-19*[2]
11.	22-15*	11-18*
12.	27-23	19-26*
13.	31-15*[2]	5- 9
14.	30-26	12-16
15.	26-23	16-19
16.	23-16*	8-11
17.	15- 8*	3-19*[2]
18.	25-22	#

III. Veränderung. (I.)

6.	- -	6-15*
7.	21-14*	1- 6
8.	24-19	15-24*
9.	28-19*	11-16
10.	14-10	6-24*[2]
11.	27- 4D*[3] ꝛc.	†

IV. Veränderung.

3.	- -	9-13
4.	17-14	10-17*
5.	19-10*	7-14*
6.	29-25	2-7
7.	27-23	6-10[d]
8.	31-27	4-8
9.	24-20	12-16
10.	27-24	8-12
11.	24-19	5-9
12.	19-15	10-19*
13.	23-18	14-23*
14.	21-5*[2]	7-10
15.	25-21	10-15
16.	28-24	19-28*
17.	26-10*[2]	16-19
18.	21-17	#

d. Oder 11-16. Siehe V. Veränd.

V. Veränderung. (IV.)

7.	- -	11-16
8.	31-27	16-20
9.	23-18	14-23*
10.	21-14*	6-9
11.	27-18*	20-27*
12.	32-23*	4-8
13.	23-19	8-11
14.	28-24	11-16
15.	24-20	16-23*
16.	26-19*	1-6
17.	25-21	6-10
18.	21-17	7-11
19.	14-7*	3-10*
20.	19-16	12-19*
21.	17-14	10-26*[2]
22.	30-7*[3]	#

Zweyter Abschnitt.

Spielendungen.

I. In bedenklichen Lagen die Parthie zu gewinnen.

1. Spiel.

W. D. 26, 27.
S. D. 25. — 21.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 25 - 29	D. 27 - 23
2. D. 29 - 25	D. 23 - 18
3. D. 25 - 29	D. 18 - 22
4. 21 - 25	D. 26 - 30
†	

2. Spiel.

W. D. 10, 11. — 5.
S. D. 1, 2.

1. der W. hat den Zug.

1. D. 10 - 14	D. 2 - 6
2. D. 14 - 17	D. 6 - 9
3. D. 17 - 13	D. 9 - 6
4. D. 11 - 16	D. 6 - 2
5. D. 16 - 19	D. 2 - 6
6. D. 19 - 23	D. 6 - 2

7. D. 13 - 9	D. 1 - 6
8. D. 23 - 18	D. 6 - 13*
9. D. 18 - 14	D. 13 - 9
10. D. 14 - 10 u. s. w.	†

2. der S. hat den Zug.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 2 - 6	D. 11 - 15
2. D. 6 - 9	D. 15 - 18
3. D. 9 - 6	D. 10 - 14
4. D. 6 - 9	D. 14 - 17
5. D. 9 - 13	D. 18 - 22
6. D. 13 - 9	D. 17 - 13
7. D. 9 - 6	D. 22 - 18
8. D. 6 - 2	D. 13 - 9
9. D. 1 - 6	D. 18 - 14
10. D. 6 - 13*	5 - 1 D.
†	

---

3. Spiel.

W. D. 9, 10, 11. — 12.
S. D. 1, 2. — 3.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 1 - 5	D. 9 - 13
2. D. 5 - 1	D. 11 - 15
3. D. 2 - 6	D. 10 - 14
4. D. 6 - 2	D. 14 - 9
5. D. 1 - 6	D. 9 - 5
6. D. 6 - 1	D. 15 - 11
7. D. 2 - 6	D. 11 - 7
8. 3 - 10*	D. 5 - 9
†	

---

4. Spiel.

W. D. 5. — 21.
S. D. 6, 10.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 6 - 1	D. 5 - 9
2. D. 10 - 15	D. 9 - 5[a]
3. D. 15 - 18	D. 5 - 9
4. D. 1 - 5	D. 9 - 6
5. D. 18 - 15	21 - 17
6. D. 5 - 1	D. 6 - 9
7. D. 15 - 18	D. 9 - 5
8. D. 18 - 22	17 - 14
9. D. 1 - 6	D. 5 - 1
10. D. 6 - 2	14 - 10
11. D. 22 - 18	D. 1 - 5
12. D. 18 - 14	†

a. Oder 21 - 17. Siehe Veränderung

Veränderung.

2.	– –	21-17
3.	D. 15-18	17-13
4.	D. 18-15	D. 9-14
5.	D. 1- 5	D. 14-17
6.	D. 15-10	D. 17-22
7.	D. 10-14	D. 22-25
8.	D. 5- 1	D. 25-22
9.	D. 1- 6	D. 22-25
10.	D. 6-10	D. 25-30
11.	D. 10-15	D. 30-25
12.	D. 15-18 u. s. w. †	

---

5. Spiel.

W. D. 1. — 30.
S. D. 9, 10.

	Schwarz.	Weiß.
1.	D. 9- 6	D. 1- 5
2.	D. 6- 1	D. 5- 9
3.	D. 1- 5	D. 9-13
4.	D. 10-14	D. 13- 9
5.	D. 14-18	D. 9- 6
6.	D. 18-15	30-25
7.	D. 15-18	25-21
8.	D. 5- 1	D. 6-9
9.	D. 18-22	D. 9-5
10.	D. 1- 6	D. 5-1
11.	D. 6- 9	D. 1-5
12.	D. 9-14	D. 5-1
13.	D. 22-18	D. 1-5
14.	D. 18-15	D. 5-1
15.	D. 15-10	D. 1-5
16.	D. 10- 6	D. 5-1
17.	D. 14-10	D. 1-5[a]

---

a. Der S. ist jetzt in derselben Lage, als in dem vorhergehenden Spiel, und muß also gewinnen.

---

6. Spiel.

W. D. 22, 27. — 18.
S. D. 5. — 20, 21.

1.	18-14	D. 5- 1
2.	14- 9	D. 1- 5
3.	D. 22-17	D. 5-14*
4.	D. 17-10*	21-25
5.	D. 10-15	25-30 D.
6.	D. 15-19	D. 30-25
7.	D. 27-32	D. 25-22

8. D. 19-24	20-27*
9. D. 32-23* rc.	†

7. Spiel.

W. D. 14, 18, 23.
S. D. 6, 24.

1. D. 18-15	D. 6- 1
2. D. 14- 9	D. 24-28
3. D. 23-19	D. 1- 5
4. D. 9- 6	D. 28-32
5. D. 19-24	D. 5- 1
6. D. 24-19 u. s. w.	†

8. Spiel.

W. D. 11. — 5, 6, 10.
S. D. 13. — 1, 12, 16.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 13- 9	D. 11-20*
2. D. 9- 2*	D. 20-24
3. 12-16	D. 24-27
4. 16-19	D. 27-32
5. 19-24	D. 32-28
6. D. 2- 6	D. 28-19*
7. D. 6-24*2	†

II. In bedenklichen Lagen es zum Remis zu bringen.

9. Spiel.

W. D. 15.
S. D. 3, 4.

1.	D. 15 - 11	D. 3 - 8
2.	D. 11 - 7	D. 8 - 12
3.	D. 7 - 11 u. s. w.	

10. Spiel.

W. D. 7.
S. D. 9. — 5.

1.	D. 7 - 10	D. 9 - 13
2.	D. 10 - 14	D. 13 - 9
3.	D. 14 - 10 u. s. w.	

11. Spiel.

W. D. 10, 11.
S. D. 3, 4, 12.

	Schwarz.	Weiß.
1.	D. 3 - 8	D. 10 - 15
2.	D. 8 - 3	D. 15 - 19
3.	D. 12 - 8	D. 19 - 15 ꝛc.

12. Spiel.

W. D. 22, 23.
S. D. 14, 15. — 13.

	Schwarz.	Weiß.
1.	D. 14 - 17	D. 23 - 26
2.	D. 15 - 10	D. 22 - 25
3.	D. 17 - 21	D. 25 - 22
4.	D. 10 - 14	D. 26 - 30
5.	D. 14 - 17	D. 22 - 18
6.	D. 17 - 14 u. s. w.	

13. Spiel.

W. D. 27, 32.
S. D. 18, 19. — 28.

1. D. 27-24	D. 18-15
2. D. 24-20	D. 15-11
3. D. 20-24	D. 19-23
4. D. 24-20 u. s. w.	

---

14. Spiel.

W. D. 31, 32. — 30.
S. D. 22, 23, 24. — 21.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 24-28	D. 31-27
2. D. 23-19	D. 27-31
3. D. 19-24	D. 32-27
4. D. 24-20	D. 27-32
5. D. 22-18	D. 31-27
6. D. 18-15	D. 27-31
7. D. 15-19	D. 31-27 rc.

III. Meisterzüge,

welche durch Aufopferungen, zu rechter Zeit gemacht, den Sieg geben.

---

15. Spiel.

W. D. 18, 27.
S. D. 30. — 17.

1. D. 18-22	17-26*
2. D. 27-31	†

---

16. Spiel.

W. D. 17, 27.
S. D. 29, 30. — 18.

1. D. 17-22	18-25*
2. D. 27-23	†

---

17. Spiel.

W. D. 18, 19. — 28.
S. D. 31, 32 — 20.

1.	D. 19 - 24	20 - 27*
2.	D. 18 - 22	†

18. Spiel.

W. 18, 24, 26, 30.
S. D. 29. — 9, 11, 21.

1.	18 - 14	9 - 18*
2.	26 - 22	18 - 25*
3.	24 - 19 ꝛc.	†

19. Spiel.

W. D. 15, 18. — 20, 30.
S. D. 27, 31. — 12, 21.

1.	30 - 26	D. 31 - 22*
2.	D. 18 - 25	21 - 30 D.*
3.	20 - 16	12 - 19*
4.	D. 15 - 31^{*2}	†

20. Spiel.

W. D. 17. — 8, 21, 22.
S. D. 7, 23. — 9, 13.

1.	22 - 18	13 - 22*
2.	8 - 3 D.	D. 23 - 14*
3.	D. 3 - 26^{*3}	†

21. Spiel.

W. D. 15, 22. — 19, 21.
S. D. 24. — 3, 13, 14.

1.	21 - 17	14 - 21*
2.	D. 15 - 18	D. 24 - 15*
3.	D. 18 - 11*	†

22. Spiel.

W. D. 7. — 13, 15.
S. D. 18. — 1, 6, 9.

1.	15 - 10	6 - 15*
2.	13 - 6*	1 - 10*
3.	D. 7 - 23^{*2}	†

23. Spiel.

W. D. 6, 7. — 9.
S. D. 14, 15. — 5.

1. D. 7 - 10	D. 14 - 7*
2. D. 6 - 2	5 - 14*
3. D. 2 - 9^{*3}	†

24. Spiel.

W. 15, 27, 30, 32.
S. 2, 6, 8, 22.

1. 15 - 11	8 - 15*
2. 30 - 26	22 - 31 D*
3. 32 - 28	D. 31 - 24*
4. 28 - 1 D^{*3}	†

25. Spiel.

W. D. 22. — 6, 26.
S. D. 7, 15. — 21.

1. D. 22 - 25	21 - 30 D.*
2. 6 - 2 D.	D. 30 - 23*
3. D. 2 - 27^{*3}	†

26. Spiel.

W. D. 14, 19. — 10.
S. D. 27, 31. — 2.

1. 10 - 7	2 - 11*
2. D. 19 - 15	11 - 18*
3. D. 14 - 32^{*2}	†

27. Spiel.

W. D. 15, 16. — 11.
S. D. 25, 26. — 3, 15.

1. 11 - 7	3 - 19^{*2}
2. D. 16 - 21^{*3}	†

28. Spiel.

W. D. 15, 16. — 11.
S. D. 26, 27. — 3.

1. 11 - 8	3 - 19^{*2}
2. D. 15 - 22^{*3}	†

29. Spiel.

W. D. 13. — 10, 14, 17.
S. D. 25. — 1, 3, 5.

1.	10- 6	1-10*
2.	14- 7*	3-10*
3.	17-14	10-17*
4.	D. 13-29*[2] u. s. w.	†

30. Spiel.

W. 19; 23, 26, 30.
S. 1, 6, 7, 10, 12, 14, 15.

1.	20-16	15-24*
2.	22-18	12-19*
3.	18- 2 D.*[2]	†

31. Spiel.

W. D. 1, 5. — 9, 29, 31.
S. D. 14. — 2, 3, 16, 23.

	Schwarz.	Weiß.
1.	23-27	31-24*
2.	16-19	24-15*
3.	D. 14-10	15- 6*
4.	3- 7	29-25
5.	7-10	25-22
6.	10-14	†

32. Spiel.

W. 13, 15, 27, 28, 31.
S. 1, 6, 10, 19, 20.

1.	13- 9	6-13*
2.	15- 6*	1-10*
3.	27-24	20-27*
4.	31- 6*[3]	†

33. Spiel.

W. 14, 15, 19, 23, 26, 27, 30, 32.
S. 1, 3, 5; 7, 12, 20, 21.

1.	30-25	21-30 D.*
2.	14-10	7-14*
3.	19-16	12-19*
4.	23-16*	D. 30-23*
5.	27- 2 D.*[3]	†

34. Spiel.

W. 7, 20; 22, 26, 30.
S. 3, 6, 10, 13, 14, 17, 19.

	Schwarz.	Weiß.
1.	19-23	26-19*
2.	17-26*	30-23*

3.	14 - 18	23 - 14*
4.	10 - 17*	21 - 14*
5.	3 - 17*2	†

35. Spiel.

W. 19, 20, 22, 23, 26, 30; 32.
S. 2, 7, 10; 14, 21.

1.	20 - 16	11 - 20*
2.	19 - 15	10 - 19*
3.	23 - 16*	12 - 19*
4.	22 - 17	13 - 22*
5.	26 - 3 D.*3	†

36. Spiel.

W. 17, 18, 20, 27; 29, 31, 32.
S. 3, 5, 8, 10, 11, 15, 16, 22.

1.	31 - 26	22 - 31 D.*
2.	18 - 14	D. 31 - 24*
3.	28 - 12*2	†

37. Spiel.

W. D. 15. — 8, 9, 30, 31.
S. D. 14, 29, 32. — 5, 12.

1.	31 - 27	D. 32 - 23*
2.	30 - 25	D. 29 - 22*
3.	D. 15 - 10	D. 14 - 7*
4.	8 - 3 D.	5 - 14*
5.	D. 3 - 19*4	†

Zweytes Capitel.

Polnisches Damenspiel.

A. Einrichtung desselben.

Anm. Um unnöthige Wiederholungen zu vermeiden, sind die §. der Einleitung zum Deutschen Damenspiele, welche bey diesem ohne Abänderung und Zusatz Statt finden, nur durch ihre Nummern angedeutet.

1.

Es wird, wie das Deutsche, auf dem Dambrette, aber mit Vierzig Damsteinen gespielt.

2.

Das Dambrett enthält Hundert, abwechselnd weiße und schwarze, Felder, indem jede Seite desselben in Zehn gleiche Theile getheilt ist. (Siehe Kupfertafel Fig. 1.)

3.

Von den **Damsteinen** führt Jeder der beyden Spieler **Zwanzig.**

4.

Nur die **weißen** Felder werden besetzt und bezogen.

Um ein einfarbiges, einfacheres Dambrett zu haben, verfahre man ganz wie oben (§. 4. Anm.) mit dem einzigen Unterschiede: daß man auf jede Seite des Quadrats **Fünf** gleiche Theile und dann einen halben aufträgt. (Siehe Kupfertafel Fig. 2.)

5.

Die **Stellung des Dambretts** ist die nemliche. Die **Mittellinie** liegt zwischen den Feldern 5 und 46.

6.

Die **Stellung der Steine** beym Anfang eines Spiels nimmt auf beyden Seiten die nächsten Zwanzig Felder ein; für die Schwarzen von 1 bis 20 und für die Weißen von 31 bis 50.

7.

8.

Der **Gang eines Steins**

a. wenn er **zieht**, ist ganz, wie im vorigen.

b. wenn er **schlägt**, zwar auf eben dieselbe Art, wie im Deutschen, aber nicht blos vorwärts, sondern **auch zurück.**

Wenn z. B. der S. auf 7, 8, 9, 10, 18 steht und der W. auf 22, so kann Letzterer nach Gefallen entweder auf 13, 4 und 15; — oder auf 13, 2 und 11 hüpfen, und nimmt im ersten Falle die Steine 18, 9 und 10, und im andern 18, 8 und 7 weg.

9.

Der Stein wird zur Dame, wenn er in eines der letzten entgegengesetzten Felder, (der Weiße auf 1 bis 5 und der Schwarze auf 46 bis 50) gedrungen ist.

10.

Eine Dame hat eine sehr vermehrte Wirksamkeit

a. durch ihren Zug, indem sie nicht nur Einen Schritt, sondern nach allen Vier Richtungen so weit ziehn darf, als sie auf einer Linie leere Felder findet.

b. durch ihr Schlagen, indem sie nicht blos unmittelbar vor und hinter ihr stehende, sondern auch entfernte Steine schlagen kann, wenn nur bis dahin leere Felder sind, und das Feld hinter denselben auch unbesetzt ist; wobey sie zugleich das Recht hat, im Fall mehrere Felder hinter dem geschlagenen Steine leer sind, eines derselben, nicht gerade das nächste, zum Ruheorte zu wählen.

z. B. Die W. Dame stehe auf 32, so kann sie bis 5 und 46, so wie bis 16 und 49 ziehen, wenn auf diesen Richtungen ihr kein Stein im Wege steht.

Wenn nun die Stellung des S. ist: 8, 11, 20, 25, 37, 39, so kann die auf 32 stehende Dame entweder über 37 auf

41 (oder 46) hüpfen und 37 schlagen; oder auf 14, 25 und 43 (oder 48) hüpfen und 23, 20 und 39 rauben; oder endlich auf 29, 2 und 16 und die Steine 23, 8 und 11 erobern.

Ein Stein kann aber nur alsdann das Recht einer Dame erlangen, wenn er entweder in das letzte feindliche Feld hineinzieht, oder so hineinschlägt, daß er darin stehen bleiben kann; — nicht aber, wenn er in demselben Zuge wieder herauszuschlagen verpflichtet ist.

Z. B. Die Stellung des S. sey 7, 8, 9, 18. Ein weißer Stein auf 22 wird zur Dame, wenn er 18 und 9 schlägt, weil er dabey auf 4 stehen bleibt; — allein muß er 18, 8 und 7 schlagen, so kommt er zwar in 2 durch die Dame, aber wird nicht zur Dame, weil er genöthigt ist, sogleich wieder herauszuschlagen und auf 11 zu gehen, wo er sich mit der Gültigkeit nur eines Steins hinstellt.

Beym Schlagen mehrerer Steine kann ein leeres Feld, nicht aber ein feindlicher Stein, mehr als Einmal berührt werden.

Z. B. Die Stellung des S. sey 1, 7, 8, 9, 17, 18, 19, 25, 27, und der W. stehe auf 21.

Der Stein 21 kann einen doppelten Gang im Schlagen nehmen:

entweder auf 12, 3, 14, 23, 12;

oder auf 12, 23, 14, 3, 12.

In beyden Fällen kommt er also auf 12 zu stehen und raubt die Steine 17, 8, 9, 19 und 18.

Aber er würde fehlerhaft schlagen, wenn er bey seiner Rückkehr auf 12, nun auch noch auf 21 und 32 fortschlagen wollte, weil er dadurch den Stein 17 Zweymal schlagen würde.

11.

12.

Auch bey diesem Spiele darf man immer nur da schlagen, wo man das Meiste zu schlagen hat.

Z. B. Der W. habe eine Dame auf 39 und seine Steine auf 22, 27, 28, 32, 33, 35, 48.

Der S. habe zwey Damen auf 20 und 30 und seine Steine auf 7, 8, 9, 18, 25.

Hier kann der W. auf eine dreyfache Art schlagen: entweder mit 35 die beyden Damen 20 und 30; oder mit 22
entweder die beyden Steine 18 und 9;
oder die drey 18, 8 und 7.

Aber er darf nur die letzte Art wählen, weil es dabey drey Stücke zu schlagen gibt, wenn er gleich lieber die beyden Damen wegschlagen mögte. Wäre aber der Stein 7 nicht vorhanden, so müßte er die beyden Damen eher, als die Steine 18 und 9, oder als 18 und 8, schlagen.

13.

Auch bey diesem Spiele wird gepuhstet.

So würde z. B. in der Stellung des vorigen §. der W. gepuhstet, und der Stein 22 ihm geraubt, wenn er entweder überall zu schlagen versäumt, und statt dessen irgend einen Stein gezogen, oder auch anders, als die Steine 18, 8 und 7, geschlagen hätte.

14.

B. Gesetze desselben.

---

1 / 7.

8.

Am Ende einer Parthie wird sie für remis geachtet, wenn nur Eine Dame gegen Drey Damen vorhanden sind, und jene nicht nur die Mittellinie besetzt hat, sondern auch nicht gezwungen werden kann, sie zu verlassen, oder geschlagen zu werden.

9.

Wenn im Gegentheil Derjenige, welcher die Drey Damen hat, im Besitz der Mittellinie ist, so ist die Parthie nicht mit Gewißheit remis, weil es in dieser Stellung mehrere Fälle gibt, sie zu gewinnen; aber er kann den Gegner nicht zwingen, mehr als 20 Züge zu thun, wenn er es gewinnen, und nicht mehr als 25 Züge, wenn er es remis machen will.

Man vergleiche in den folgenden Spielendungen das 153 Spiel, mit seinen 13 verschiedenen Stellungen, welche sehr interessante Züge enthalten, um mit Drey Damen gegen Eine zu gewinnen.

10.

Derjenige, welcher nur noch Eine Dame hat, kann, um das Spiel abzukürzen, seinem Gegner, der entweder Zwey Damen und Einen Stein, oder Eine Dame und Zwey Steine übrig hat,

anbieten, ihm diese Steine aufzudamen, indem sie auf ihrer Stelle bleiben, um von da an die im vorigen Gesetz bestimmten Endzüge zu thun. Verweigert er diesen Antrag, so kann die Parthie sogleich als unentschieden aufgegeben werden.

C. Allgemeine Regeln.

---

1 : 21.

22.

Einen der Dame nahestehenden Stein suche man sorgfältigst zu schützen, damit der Gegner ihn nicht zurückschlage, oder ihn, wenn er zur Dame geworden ist, sogleich durch Aufopferung eines Steins erbeute.

23.

Einen sehr entscheidenden Einfluß auf den Sieg hat der Umstand, ob man den Zug gewinnt, d. h. beym Ende einer Parthie, wo nur noch wenige Steine übrig sind, seinen anrückenden Stein auf ein Feld bringt, gegen das der Gegner nicht vorrücken kann, ohne geschlagen zu werden. Dieser Gewinn des Zuges kann aber nicht Statt finden, wenn zwischen den beyden Steinen mehr

als Drey Columnen befindlich sind, weil dieselben im Vorrücken einander ausweichen können; nur den einzigen Fall ausgenommen, wo der eine Stein an einer Grenze der Mittellinie z. B. auf 5 steht. Denn wenn der andere auf 42 befindlich ist, so sind zwar Fünf Columnen zwischen beyden, aber der Erstere kann nicht ausweichen und der Letztere mit jedem Zuge sich mehr der Grenze des Dambretts nähern, wo jener sich befindet.

Um daher zu wissen, ob man den Zug gewinnen könne, diene folgende Regel:

Wenn zwey Steine auf benachbarten Columnen, oder durch eine gerade Anzahl von Columnen getrennten Feldern stehen: so hat immer Derjenige den Zug gewonnen, welcher zuerst zieht. Stehn sie aber auf denselben Columnen, oder durch eine ungerade Anzahl von Columnen getrennten Feldern: so verliert Der, welcher zuerst zu ziehen hat.

Wer daher den Zug einmal gewonnen hat, muß, um ihn nicht wieder zu verlieren, suchen, sich so dem Gegner zu nähern, daß er der Erste sey, der sich auf dieselbe Columne setzt, auf welcher derselbe steht, und ihm immer folgen, wenn er seitwärts ausweicht, bis es ihm nicht mehr möglich bleibt, auszuweichen.

Z. B. Der S. stehe auf 3, und der W. auf 49. Zieht nun Letzterer zuerst, so gewinnt er den Zug, weil er auf einer benachbarten Columne steht und durch 49 - 43 zuerst a f dieselbe rückt, auf welcher der Stein 3 steht. Wohin nun auch der S. ausweicht, folgt ihm der W. nach. Z. B.

1.	49 – 43	3 – 8
2.	43 – 38	8 – 12
3.	38 – 32	12 – 18
4.	32 – 23	†

Diese Berechnung ist von äußerster Wichtigkeit und Entscheidung. In den folgenden Spielendungen findet man eine große Menge von Beyspielen dazu.

24.

Man versäume nicht, wo nicht ein wichtigerer Plan auszuführen ist, die sogenannten Brillen des Gegners zu seinem Vortheil zu benutzen.

Dies sind Stellungen zweyer Steine, welche zwischen sich ein leeres Feld und auf der andern Seite eben dergleichen haben, so daß ein in das erste gezogener Stein auf beyden Seiten eine Prise findet.

Z. B. in der ersten Stellung des 24 Spiels rückt der Stein 27 in die Brille, welche die Steine 23 und 37 gemacht haben; oder in der ersten Stellung des 42 Spiels steht die Dame 28 eben so zwischen den zwey Steinen 14 und 41.

25.

Wo ein feindlicher Stein so steht, daß ich ihn durch das Vorrücken eines der meinigen, oder der Dame, gewiß erobern kann, ohne daß er zu retten steht: muß ich mich, eben so, wie bey den beyden vorhergehenden Vortheilen, in Acht nehmen, weil dies

nicht selten Fallen sind, welche der geschickte Spieler absichtlich legt und mich nicht eher darauf einlassen, ehe ich die Folgen einer solchen Eroberung nicht berechnet habe. Dies ist lediglich ein Werk des Talents und der Uebung.

26.

Die Wirksamkeit einer Dame ist so groß, und für den Sieg so entscheidend, daß viele Spieler oft ihre einzige Bestrebung dahin gerichtet seyn lassen, eine zu bekommen. Allein da der Zweck des Spiels der Sieg ist, so muß man für ihre Erlangung keine Aufopferung machen, ohne ihrer Erhaltung gewiß zu seyn, und keine größere, als die Lage verstattet. Man muß nicht nur wissen, wie viel Steine sie kosten werde, sondern auch was sie nach der Lage des Spiels alsdann werde wirken können. Oft läßt der gute Spieler den Eintritt des Gegners in die Dame absichtlich zu; erleichtert, und befördert ihn sogar, um durch die veränderte Stellung sie selbst, und mehrere Steine zu erbeuten und dann ungehindert zur Dame zu gehen. Unter den vielfachen Beyspielen davon sehe man 64 Spiel, 4 Stellung; — 71 Spiel, 1 Stellung; — 98 Spiel rc.

Bey gleicher Stärke des Spiels und der Spieler darf man bis 3 Steine für die Dame hingeben, wenn man zugleich den Gegner durch ihren Besitz von der Dame abhalten, und Gegeneroberungen machen kann. Eben so viel kann man für die Besiegung der feindlichen Dame hingeben.

Merkwürdiger Züge, welche diesen Zweck haben, sind die folgenden Spielendungen voll.

D. Einrichtung und Gebrauch der folgenden Musterspiele.

1.

Man findet in dieser Sammlung zuförderst nur Zwey vollständige, oder Ganze Spiele. Denn bey der ungeheuren Menge der möglichen Combinationen der Züge, würde eine nur einigermaaßen ausgeführte Sammlung von Spielen ein unübersehliches, und doch diese Combinationen niemals erschöpfendes, Werk werden. Auch wird derjenige, der die Meisterzüge in den folgenden Spielendungen durchspielt, mit den Feinheiten des Spiels auch für vollständige Spiele leicht bekannt werden.

2.

Zur Uebersicht dieser Spielendungen, mag folgende Nachweisung dienen:

3.

Die Einrichtung und Bezeichnung Aller ist ganz, wie im Deutschen Spiel, außer daß da, wo es gleichgültig ist, was und wohin man ziehn will, dies entweder durch bel. Z. d. h. beliebiger Zug, oder dadurch angedeutet ist, daß die Zahl des Feldes, wohin man ziehn soll, ausgelassen ist.

E. Musterspiele.

Erster Abschnitt.

Ganze Spiele.

1. Spiel.

1.	32-28	20-25
2.	37-32	14-20
3.	41-37	10-14
4.	31-27	17-21
5.	37-31	21-26
6.	42-37	4-10
7.	47-42	20-24
8.	28-22	14-20
9.	33-28	10-14
10.	34-30	25-34*
11.	39-30*	20-25
12.	44-39	25-34*
13.	40-20*2	14-25*
14.	35-30	25-34*
15.	39-30*	18-23
16.	45-40	15-20
17.	40-35	12-18
18.	43-39	7-12
19.	39-33	20-24
20.	49-43	5-10
21.	50-45	10-15
22.	45-40	15-20
23.	30-25	2-7

24.	25-14*	9-20*
25.	40-34	20-25
26.	33-29	24-33*
27.	28-39*	12-17
28.	46-41	17-28*
29.	34-29	23-34*
30.	32-14*[a]	8-12
31.	39-30*	25-34*
32.	27-22	18-27*
33.	31-22*	3- 9
34.	14- 3D*	12-17
35.D.	3-21*	26-28*[a]
36.	36-31	7-12
37.	31-27	12-18
38.	41-36	11-17
39.	27-22	18-27*
40.	37-32	28-37*
41.	42-11*[a]	6-17*
42.	38-33	17-22
43.	43-39	34-43*
44.	48-39*	16-21
45.	39-34	21-27
46.	34-29	13-18
47.	29-24	27-31
48.	36-27*	22-31*
49.	24-20	31-37
50.	20-14	37-41
51.	14- 9	41-47D.
52.	9- 4D.	D.47-15*
53.D.	4-36*[a]	#

a. Unentschiedenes Spiel, indem Jeder eine Dame und einen Stein übrig behalten hat.

2. Spiel.

1.	34-30	20-25
2.	40-34	14-20
3.	45-40	10-14
4.	50-45	5-10
5.	33-28	20-24
6.	39-33	15-20
7.	44-39	18-23
8.	49-44	12-18
9.	31-27	7-12
10.	37-31	2- 7
11.	41-37	10-15
12.	47-41	4-10
13.	31-26	24-29[a]
14.	33-24*	20-29*
15.	39-33[b]	17-22[c]
16.	33-24*	22-33*

17.	38 - 29*	11 - 17
18.	37 - 31	7 - 11
19.	42 - 37	17 - 21
20.	26 - 17*	11 - 22*
21.	43 - 38	14 - 20[d]
22.	31 - 26	22 - 33*[3]
23.	29 - 38*	20 - 29*
24.	32 - 28	23 - 43*[2]
25.	34 - 5 D.*[3]	25 - 34*
26.	48 - 30*[2c]	12 - 17
27. D.	5 - 37	9 - 14
28. D.	37 - 5*	18 - 23
29. D.	5 - 11*[2]	6 - 17*
30.	30 - 24	16 - 21
31.	35 - 30	3 - 9
32.	40 - 35	1 - 7
33.	44 - 39	7 - 12
34.	39 - 33	12 - 18
35.	41 - 37	21 - 27
36.	36 - 31	27 - 36*
37.	46 - 41	36 - 47 D.*
38.	30 - 25	D. 47 - 20*[2]
39.	25 - 23*[4]	17 - 22
40.	26 - 21	15 - 20
41.	35 - 30	13 - 18
42.	23 - 12*	22 - 28
43.	45 - 40	28 - 33
44.	40 - 34	33 - 38
45.	37 - 32	38 - 16*[2]
46.	12 - 8	16 - 21
47.	8 - 3 D.	21 - 27
48. D.	3 - 25*	27 - 32
49. D.	25 - 20	32 - 37
50. D.	20 - 47	†

---

a. Dieser Zug bringt ihn um einen Stein. Besser hätte er gezogen:

13.	- -	17 - 21
14.	26 - 17*	11 - 31*[2]
15.	36 - 27*	

wobey er, gegen den Verlust Zweyer, auch Zwey erbeutet haben würde.

b. Jetzt ist der Stein 29 verloren, wie die Folge lehrt.

c. Zöge er, um den verlornen Stein anderweitig zu ersetzen, 14 - 20, so siehe I. Veränderung.

d. Dieser Zug entscheidet für ihn den Verlust des Spiels, auch wenn ich in folgendem Zuge, anstatt des obigen, 48 - 42 ziehe. Siehe II. Veränderung.

e. Jetzt ist der S. nicht mehr zu retten. — Zum Ueberfluß wird das Ende des Spiels noch ausgeführt.

I. Veränderung.

15.	- -	14-20
16.	33-24*	20-29*
17.	27-22	18-27*
18.	32-21*	16-27*
19.	37-31	23-32*
20.	34- 5D*[3]	25-34*
21.	31-22*	17-28*
22.	38-27*	bel. Z.
23.D.	5-32*	bel. Z.
24.	40-29*[f]	†

---

f. Ich habe eine Dame und drey Steine mehr.

II. Veränderung.

22.	48-42	10-14
23.	31-26	22-31*
24.	36-27*	12-17
25.	44-39	6-11
26.	39-33	1- 6
27.	26-21	17-26*
28.	27-22	18-27*
29.	29-18*	20-29*
30.	33-24*	13-22*
31.	24- 4D*[2]	8-13
32.D.	4-18*	22-13*
33.	32-21*	26-17*
34.	30-24	14-20
35.	37-32	20-29*
36.	34-23*	3- 9
37.	35-30	25-34*
38.	40-29*	9-14
39.	29-24	16-21
40.	38-33	17-22
41.	42-38	22-27
42.	33-28	21-26
43.	32-21*	26-17*
44.	38-32	17-22
45.	28-17*	11-22*
46.	23-18	22-27
47.	18-20*[2]	27-38*
48.	20-14	38-43
49.	14- 9	43-49D.
50.	9- 3D.	D.49-27
51.	45-40	6-11
52.	40-35	11-16

53.	41-36	D.27-43
54.	24-19	D.43-27
55.	35-30	D.27-49
56.	30-24[g]	D.49-44.
57.	19-13	D.44-22
58.	13-9	D.22-4*
59.	36-31	D. 4-36*
60.	46-41	D.36-20*[2]
61. D.	3-25*	16-21[h]
62. D.	25-43	21-26
63. D.	43-48	15-20
64. D.	48-42	20-25
65. D.	42-48	25-30
66. D.	48-25*	26-31
67. D.	25-14	31-36
68. D.	14-46	36-41
69. D.	46-37*	†

g. Wenn ich hier 19-13 ziehe, so wird das Spiel remis. Denn

56.	19-13	15-20
57. D.	3-25*	D. 49-35
*58.	bel. 3.	D. 35- -*

h. Von hier an entsteht eine Folge von Zügen, wodurch vermittelst einer Dame allein zwey feindliche, auf verschiedenen Seiten des Bretts befindliche, Steine aufgehalten werden können.

Zweyter Abschnitt.

Spielendungen.

1. Spiel.

Drey Steine gegen Einen.

1. Stellung.

W. 18, 33, 43.
S. 34.

1.	18-12	34-40
2.	43-39	40-45
3.	12-7	45-50D.
4.	7-1D.	D.50-45
5.	33-29	D.45-23*
6.D.	1-29*	†

2. Stellung.

W. 9, 35, 40.
S. 33.

1.	9-3D.	33-39[a]
2.	40-34	39-30*
3.	35-24*	†

a. Oder 33-38. Siehe I. Veränd.

I. Veränderung.

1.	- -	33-38
2.D.	3-20	38-43
3.	35-30	43-48D.[b]
4.	40-34	D.48-26[c]
5.D.	20-42	D.26-48*
6.	30-25	D.48-30
7.	25-34*	†

b. Oder 43-49D. Siehe II. Veränd.
c. Oder auch auf 31, oder 37.

II. Veränderung. (I.)

3. - -	43 - 49 D.
4. D. 20 - 24	D. 49 - 35*
5. D. 24 - 2	D. 35 - 24*
6. D. 2 - 30*	†

---

3. Stellung.

W. 18, 28, 38.
S. 27.

1. 18 - 12	27 - 31
2. 12 - 7	31 - 37
3. 7 - 1 D.	37 - 41
4. 38 - 33	41 - 46 D.[a]
5. D. 1 - 23	D. 46 - 41[b]
6. D. 23 - 5	D. 41 - 23*
7. D. 5 - 46*	†

---

a. Zieht er auf 47 in die Dame, so ist er durch 28 - 23 auch verloren.

b. Oder auf 37.

---

4. Stellung.

W. 8, 36, 37.
S. 33.

1. 8 - 2 D.	33 - 39
2. D. 2 - 35	39 - 43
3. D. 35 - 49	43 - 48 D.
4. 36 - 31	D. 48 - 25
5. D. 49 - 43	D. 25 - 48*
6. 31 - 26	D. 48 - 31*
7. 26 - 37*	†

---

2. Spiel.

Drey Steine gegen Zwey.

1. Stellung.

W. 9, 30, 34.
S. 25, 31.

1. 9 - 4 D.	31 - 37
2. D. 4 - 10	37 - 42
3. D. 10 - 15	42 - 48 D.[a]
4. D. 15 - 20	25 - 14*
5. 30 - 25	D. 48 - 30*

6.	25-34*	14-19[b]
7.	34-29	†

a. Zieht er statt dessen 42-47D., so ist er durch 30-24 sogleich verloren.

b. Auch 14-20 rettet ihn nicht gegen den Zug 34-30, den ich alsdann thue.

---

2. Stellung.

W. 8, 42, 45.
S. 28, 32.

1.	8- 2D.	28-33
2.D.	2-30	33-38
3.	42-33*	32-37
4.D.	30-34	37-41[a]
5.D.	34-23	41-46D[b]
6.D.	23- 5	†

a. Zieht er dafür 37-42, so werde ich D. 34-48 ziehen, und, wenn er nun 42-47D. dagegen gezogen hat, mit D. 48-34 gewinnen.

b. Wenn er statt dessen 41-47D. zieht, so ist er auch durch D. 23-34 verloren.

---

3. Spiel.

Fünf Steine gegen Vier.

W. 23, 33, 42, 47, 49.
S. 4, 12, 36, 41.

	Schwarz.	Weiß.
1.	41-46D.	23-18
2.	12-23*	33-28
3.	23-32*	42-37
4.	32-41*	49-43
5.	4- 9	43-38
6.	9-14	38-33
7.	14-20	33-29
8.	20-25	29-24
	†	

---

4. Spiel.

Sieben Seine gegen Sechs.

W. 18, 19, 23, 25, 39, 45, 47.
S. 4, 5, 7, 9, 15, 37.

1.	18 - 12	7 - 29*[2]
2.	19 - 13	9 - 18*
3.	47 - 42	37 - 48D*
4.	39 - 34	D. 48 - 30*
5.	25 - 12*[3] u. s. w. †	

5. Spiel.

Siebenzehn Steine gegen Funfzehn.

W. 16, 17, 25, 26, 30, 32, 35, 36, 38, 40, 42, 43, 45 : 49.
S. 1, 3, 4, 6 : 10, 13 : 15, 18, 19, 23, 29.

1.	38 - 33	29 - 27*[2]
2.	36 - 31	27 - 36*
3.	16 - 11	7 - 16*
4.	26 - 21	16 - 27*
5.	17 - 11	6 - 17*
6.	25 - 20	14 - 34*[2]
7.	40 - 29*	23 - 34*
8.	47 - 41	36 - 38*[2]
9.	43 - 5D*[6]	13 - 19
10. D.	5 - 40*[2]	8 - 12
11. D.	40 - 7*	1 - 12* #

6. Spiel.

Zwey Steine.

W. 7, 50.
S. 34, 45.

1.	7 - 1D	34 - 39[a]
2.	50 - 44	39 - 50D*
3. D.	1 - 6	D. 50 - b. 3.
4. D.	6 - 50*	†

a. Oder 34 - 40. Siehe Veränd.

Veränderung.

1.	- -	34 - 40
2. D.	1 - 6	40 - 44
3.	50 - 39*	45 - 50D.
4.	39 - 33	D. 50 - 33*
5. D.	6 - 39*	†

7. Spiel.

Vier Steine.

W. 16, 19, 30, 49.
S. 5, 8, 13, 39.

1.	49 - 43	13 - 35*[2]
2.	43 - 34*	8 - 13
3.	16 - 11	13 - 19
4.	11 - 7	19 - 24
5.	7 - 1 D.	24 - 29
6.	34 - 23*	35 - 40
7. D.	1 - 6	40 - 45
8. D.	6 - 50	5 - 10
9.	23 - 19	10 - 15
10.	19 - 14	†

8. Spiel.

Sechs Steine.

W. 14, 25, 26, 28, 29, 35.
S. 5, 8, 10, 15, 16, 18.

1.	35 - 30	10 - 19*
2.	29 - 23	18 - 29*
3.	26 - 21	16 - 27*
4.	28 - 22	27 - 18*
5.	30 - 24	29 - 20*[a]
6.	25 - 3 D.*[4]	†

a. Der Zug 19 - 30* führt eben dahin.

9. Spiel.

Sieben Steine.

1. Stellung.

W. 29, 32 ; 34, 43, 48, 50.
S. 11 ; 13, 21, 22, 25, 35.

1.	34 - 30	25 - 23*[2]
2.	33 - 28	22 - 33*
3.	32 - 27	21 - 32*[6]
4.	43 - 38	32 - 43*[a]
5.	48 - 6*[6]	35 - 40
6.	6 - 1 D.	40 - 45
7. D.	1 - 7	†

a. Oder 33 - 42*.

2. Stellung.

W. 17, 24, 34 ; 36, 45, 48.
S. 3, 6, 10, 13, 18, 25, 26.

1.	36 - 31	26 - 37*
2.	48 - 42	37 - 48 D.*
3.	17 - 12	D. 48 - 19*[2]
4.	12 - 5 D.*[3] u. s. w. †	

10. Spiel.

Acht Steine.

1. Stellung.

W. 24, 25, 30, 33, 36, 43, 48, 50.
S. 7, 13, 14, 17, 19, 26, 29, 37.

1. 48 - 42 37 - 28*^{3}
2. 24 - 2 D.*^{4} u. s. w. †

2. Stellung.

W. 26, 28, 31, 34, 37, 39, 42, 49.
S. 3, 10 = 13, 15, 17, 18.

1. 26 - 21 17 - 26*
2. 37 - 32 26 - 48 D.*^{2}
3. 34 - 29 D. 48 - 23*^{2}
4. 28 - 6*^{4} u. s. w. †

3. Stellung.

W. 27, 31, 38, 39, 45, 47 = 49.
S. 7, 9, 13, 16, 18 = 20, 30.

1. 27 - 21 16 - 36*^{2}
2. 47 - 41 36 - 47 D.*
3. 39 - 34 D. 47 - 40*^{2}
4. 45 - 1 D.*

4. Stellung.

W. 24, 26, 36, 38 = 40, 42, 47.
S. 5, 7 = 9, 13, 15, 27, 28.

1. 36 - 31 27 - 36*
2. 47 - 41 36 - 47 D.*
3. 38 - 32 D. 47 - 19*
4. 32 - 1 D.*^{6} ꝛc. †

5. Stellung.

W. 24 = 26, 34, 36, 37, 40, 48.
S. 3, 9, 10, 13, 16 = 18, 28.

1. 37 - 32 28 - 37*
2. 48 - 42 37 - 48 D.*
3. 26 - 21 D. 48 - 19*^{2}
4. 21 - 5 D.*^{4} ꝛc. †

6. Stellung.

W. 23, 24, 29, 30, 34, 38, 44, 46.
S. 11=13, 18, 21, 25, 31, 37.

1.	38-32	37-19*[2]
2.	29-23	18-49D.*[3]
3.	46-41	25-34*
4.	41-36	19-30*
5.	36- 9*[5]	‡

7. Stellung.

W. 25, 30=32, 36, 37, 39, 43.
S. 4, 7, 14, 15, 18, 20, 23, 26.

1.	32-28	23-41*[2]
2.	36-47*	26-37*
3.	47-42	37-48D.*
4.	30-24	20-29*
5.	39-34	D. 48-30*[2]
6.	25- 1D.*[4] ꝛc.	†

11. Spiel.

Neun Steine.

1. Stellung.

W. 30, 32, 34, 35, 37, 38, 43, 47, 48.
S. 7, 12, 14, 17, 19, 20, 23, 26, 28.

1.	38-33	28-39*
2.	37-31	26-28*[2]
3.	30-24	20-40*[2]
4.	35- 2D.*[5] ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 11, 16, 19, 24, 28, 38, 40, 44, 45.
S. 1, 2, 4, 5, 8, 13, 15, 23, 25.

1.	19-14	23-43*[2]
2.	11- 7	2-11*
3.	16- 7*	1-12*
4.	14-10	5-14*
5.	24-20	15-24*
6.	44-39	43-34*
7.	40- 7*[5] ꝛc.	†

12. Spiel.

Zehn Steine.

1. Stellung.

W. 27, 28, 32, 36, 38, 39, 44, 45, 47, 48.
S. 11 = 14, 16, 18, 19, 23 = 25.

1.	27 - 22	18 - 27*
2.	32 - 21*	23 - 34*[3]
3.	44 - 40	16 - 27*
4.	40 - 16*[6] ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 27 = 29, 36 = 38, 42, 44, 47, 48.
S. 3, 7, 9, 11, 12, 15, 16, 18, 20, 26.

1.	27 - 22	18 - 27*
2.	29 - 24	20 - 29*
3.	28 - 23	29 - 18*
4.	37 - 31	26 - 37*
5.	42 - 4 D.*[4] ꝛc.	†

3. Stellung.

W. 24, 28, 29, 36, 38, 40, 45 = 48.
S. 3, 5, 7, 9, 13, 15, 17, 18, 20, 27.

	Schwarz.	Weiß.
1.	3 - 8	28 - 22
2.	17 - 28*	29 - 23
3.	28 - 30*[2]	36 - 31
4.	27 - 36*	47 - 41
5.	36 - 47 D.*	40 - 34
6.	D. 47 - 40*[8]	45 - 1 D.*[6]
	†	ꝛc.

4. Stellung.

W. 16, 27, 28, 33, 37 = 39, 43, 47, 50.
S. 2, 3, 5, 7, 9, 10, 12, 15, 20, 26.

1.	37 - 31	26 - 37*
2.	16 - 11	7 - 16*
3.	27 - 21	16 - 27*
4.	28 - 22	27 - 18*
5.	38 - 32	37 - 28*
6.	33 - 4 D.*[3] ꝛc.	†

5. Stellung.

W. 22, 30, 32, 33, 36, 37, 40, 41, 46, 49.
S. 3=5, 7, 13, 16, 18, 19, 21, 26.

1.	32-27	21-32*
2.	37-28*	18-27*
3.	28-22	27-18*
4.	30-24	19-30*
5.	40-34	30-28*[2]
6.	36-31	26-37*
7.	41- 1D.*[4] 2c.	†

6. Stellung.

W. 27, 28, 34, 36, 38=40, 45, 47, 49.
S. 4=9, 16=18, 20.

1.	27-22	18-27*
2.	36-31	27-36*
3.	28-22	17-28*
4.	39-33	28-30*[2]
5.	47-41	36-47D.*
6.	40-34	D.47-40*[2]
7.	45- 1D*[6] 2c.	†

7. Stellung.

W. 26, 31, 32, 37, 39, 41, 43, 45, 48, 50.
S. 11=13, 15, 17, 21, 23, 25, 28, 30.

1.	32-27	21-32*
2.	31-27	32-21*
3.	39-33	28-39*
4.	43-34*	30-39*
5.	48-43	39-48D.*
6.	41-36	D.48-31*
7.	36- 9*[5] 2c.	†

8. Stellung.

W. 15, 21, 31, 32, 34, 35, 37, 42, 43, 45.
S. 7, 12=14, 17, 19, 23, 25, 26, 44.

1.	43-39	44-33*
2.	32-28	23-41*[2]
3.	15-10	26-48D.*[2]
4.	10- 4D.	D.48-30*
5.	D. 4- 3*[4]	17-26*
6.	35-13*[2]	12-17

7.D.	3-21*	26-17*
8.	13- 8	17-22
9.	8- 2D.	7-12
10.D.	2-11	22-27
11.D.	11-28 ꝛc.	†

1.	28-23	19-28*
2.	30-19*	14-23*
3.	25-14*	10-19*
4.	39-33	28-30*[2]
5.	35- 2D.*[3] ꝛc.	†

---

13. Spiel.

Eilf Steine.

1. Stellung.

W. 24, 29, 31, 34, 36, 37, 41, 43, 46, 49, 50.
S. 8, 11-14, 17, 18, 22, 28, 32, 35.

1.	24-19	13-33*[2]
2.	34-30	35-24*
3.	31-27	22-42*[2]
4.	41-37	42-31*
5.	36- 9*[5] ꝛc.	†

---

2. Stellung.

W. 25, 27, 28, 30, 34, 35, 37, 39, 40, 47, 49.
S. 3-5, 8, 10, 14, 15, 17, 19, 20, 24.

3. Stellung.

W. 17, 23, 27, 28, 30, 35-38, 45, 48.
S. 3, 6, 7, 9, 13-16, 19, 20, 26.

1.	17-11	6-17*
2.	27-21	16-27*
3.	28-22	27-29*[2]
4.	37-31	26-37*
5.	38-32	37-28*
6.	30-24	19-30*
7.	35- 2D.*[5] ꝛc.	†

---

4. Stellung.

W. 25, 29, 30, 34-36, 38, 40, 47-49.
S. 3, 7, 10, 14, 15, 17-20, 23, 26.

1.	36-31	26-37*
2.	38-32	37-28*
3.	29-24	20-29*
4.	30-24	19-39*²
5.	40-34	39-30*
6.	35- 2D.*⁵ ꝛc. †	

5. Stellung.

W. 22, 25, 28, 32=34, 38=40, 44, 45.

S. 1, 6, 7, 9, 11, 14, 16, 17, 19, 24, 35.

1.	33-29	24-42*²
2.	25-20	14-25*
3.	34-30	25-43*²
4.	44-39	35-33*²
5.	28-37*³	17-28*
6.	32- 3D.*³ ꝛc. †	

14. Spiel.

Zwölf Steine.

1. Stellung.

W. 22, 27=29, 31, 32, 37, 38, 40=42, 45.

S. 4=9, 11, 16, 17, 19, 25, 26.

1.	29-24	19-30*
2.	40-34	30-39*
3.	28-23	17-19*²
4.	38-33	39-28*
5.	32- 1D.*⁵ ꝛc. †	

2. Stellung.

W. 16, 22, 26=28, 31, 32, 36=39, 49.

S. 1, 2, 6=11, 13, 17, 19, 40.

1.	26-21	17-26*
2.	39-34	40-29*
3.	27-21	26-17*
4.	28-23	29-27*²
5.	32- 5D.*⁵ ꝛc. †	

3. Stellung.

W. 22, 26, 28, 32, 34, 36=38, 40, 45, 47, 49.

S. 1, 3, 5, 8, 11, 13, 16=19, 23, 25.

1.	36-31	18-36*²
2.	34-30	25-34*

3. 40 - 9*[3] 3 - 14*
4. 37 - 31 36 - 27*
5. 32 - 3 D.*[3] ꝛc. †

4. Stellung.

W. 14, 24, 29, 31, 33, 34, 36, 37, 39, 41, 43, 49.
S. 3, 5, 6, 8, 9, 13, 15, 16, 18, 22, 28, 32.

1. 49 - 44 9 - 20*
2. 24 - 19 13 - 24*
3. 31 - 27 22 - 42*[2]
4. 33 - 2 D.*[3] 24 - 33*
5. 39 - 48*[3] ꝛc. †

5. Stellung.

W. 21 = 25, 27, 30 = 32, 36, 47, 49.
S. 2, 5 = 11, 13 = 16.

1. 22 - 17 11 - 22*
2. 27 - 18* 16 - 38*[2]
3. 49 - 44 13 - 22*
4. 23 - 19 14 - 23*
5. 47 - 42 38 - 47 D.*
6. 44 - 39 D, 47 - 20*
7. 25 - 1 D.*[4] ꝛc. †

6. Stellung.

W. 25, 30 = 32, 35 = 37, 40 = 43, 45.
S. 1, 3, 6, 7, 9, 13, 18, 19, 23, 24, 26, 29.

1. 32 - 28 23 - 32*
2. 37 - 28* 26 - 39*[3]
3. 28 - 23 19 - 28*
4. 30 - 8*[2] 3 - 12*
5. 40 - 34 29 - 40*
6. 35 - 4 D.*[5] ꝛc. †

7. Stellung.

W. 26, 27, 33, 36 = 39, 42, 43, 46, 47, 49.
S. 2, 4, 6 = 9, 16 = 19, 23, 30.

1. 27 - 21 16 - 27*
2. 36 - 31 27 - 36*
3. 37 - 31 36 - 27*
4. 33 - 28 23 - 32*

5.	39-34	30-37*[3]
6.	47-41	32-43*
7.	41-1D.*[8]	43-48 D
8.	46-41	D.48-25
9.	49-43	D.25-48*
10.	41-37	D.48-31*
11.	26-37*	†

8. Stellung.

W. 17, 22, 23, 27, 31, 33, 36=38, 40, 44, 50.
S. 1, 5=10, 13, 20, 25, 26, 30.

1.	23-19	13-24*
2.	33-29	24-42*[2]
3.	37-48*	26-37*
4.	17-11	6-28*[2]
5.	36-31	37-26*
6.	27-21	26-17*
7.	40-34	30-39*
8.	44-24*[3] ꝛc.	†

15. Spiel.

Dreyzehn Steine.

1. Stellung.

W. 28, 30, 32=34, 36=39, 43, 45, 48, 49.
S. 2, 3, 5, 7=9, 12, 13, 15, 16, 18, 25, 26.

1.	34-29	25-23*[2]
2.	28-19*	13-24*
3.	37-31	26-28*[2]
4.	33-4D.*[3] ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 17, 22, 27, 28, 32=34, 39=41, 43=45.
S. 6=9, 11, 13, 14, 18=20, 23, 24, 35.

1.	33-29	24-33*
2.	43-38	33-42*
3.	34-29	23-43*[2]
4.	17-12	8-17*
5.	44-39	35-33*[2]
6.	28-37*[3]	17-28*
7.	32-1D.*[3] ꝛc.	†

16. Spiel.

Vierzehn Steine.

W. 27, 28, 32, 37=40, 42=45, 47=49.
S. 2, 5, 7, 9=16, 19, 26, 29.

1.	39-34	13-18
2.	34-23*	18-29*
3.	28-23	29-18*
4.	37-31	26-28*^{2}
5.	27-21	16-27*
6.	38-32	28-37*
7.	42- 4D.*^{4} ꝛc.	†

17. Spiel.

Funfzehn Steine.

1. Stellung.

W. 22, 25, 27, 28, 32, 36=39, 42, 43, 45, 48=50.
S. 4, 5, 7=11, 13, 14, 17=19, 23, 26, 29.

1.	25-20	14-25*
2.	37-31	26-37*
3.	32-41*	23-21*^{2}
4.	39-33	17-39*^{2}
5.	43- 1D.*^{6} ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 25=28, 30=33, 35=37, 40, 41, 45, 48.
S. 6=9, 11, 13=19, 21, 23, 24.

1.	25-20	14-34*^{2}
2.	40-20*^{2}	15-24*
3.	35-30	24-35*
4.	45-40	35-44*
5.	33-29	23-34*
6.	28-22	17-28*
7.	32- 1D.*^{5}	21-32*
8. D.	1-27*^{4} ꝛc.	†

3. Stellung.

W. 14, 24, 25, 30, 32, 33, 35, 37, 38, 41, 42, 46=49.
S. 1, 3=8, 11, 15, 16, 18, 21, 23, 26, 27.

1.	14-10	5-14*
2.	24-20	15-24*

3.	50 - 10*[2]	4 - 15*
4.	33 - 29	23 - 34*
5.	37 - 31	26 - 28*[2]
6.	38 - 32	27 - 38*
7.	42 - 2D.*[4] rc.	†

---

4. Stellung.

W. 27, 28, 32, 33, 35 = 40, 42 = 45, 48.
S. 3, 6 = 9, 12 = 14, 16 = 19, 23, 24, 26.

1.	35 - 30	24 - 35*
2.	33 - 29	23 - 34*
3.	39 - 30*	35 - 24*
4.	27 - 22	18 - 27*
5.	32 - 21*	16 - 27*
6.	28 - 23	19 - 28*
7.	37 - 32	28 - 37*
8.	42 - 2D.*[4] rc.	†

---

5. Stellung.

W. 25, 27, 28, 30, 32, 34, 35, 38 = 40, 45 = 48, 50.
S. 3 = 5, 9, 11 = 16, 18, 19, 23, 24, 26.

	Schwarz.	Weiß.
1.	12 - 17	25 - 20
2.	14 - 25*	27 - 21
3.	16 - 27*	32 - 12*[2]
4.	23 - 43*[2]	12 - 14*[2]
5.	9 - 20*	30 - 8*[2].
6.	3 - 12*	34 - 29
7.	43 - 23*[2]	35 - 30
8.	25 - 34*	40 - 16*[4]
	†	u. s. w.

---

18. Spiel.

Sechszehn Steine.

W. 22, 25, 27, 28, 30, 32 = 35, 37 = 40, 43, 45, 47.
S. 2, 6 = 11, 13 = 16, 18, 19, 21, 24, 26.

1.	25 - 20	14 - 25*
2.	28 - 23	19 - 17*[2]
3.	30 - 19*	13 - 24*
4.	34 - 30	25 - 34*
5.	40 - 20*[2]	15 - 24*
6.	37 - 31	26 - 28*[2]
7.	33 - 15*[4]	21 - 32*
8.	38 - 27* rc.	†

---

19. Spiel.

Siebenzehn Steine.

W. 26=29, 31=33, 35=40, 42, 43, 45, 49.
S. 2=4, 6=13, 15=19, 22.

1.	29-23	18-29* [1]
2.	33-24*	22-44* [2]
3.	35-30	44-35*
4.	27-22	17-28*
5.	32- 5D.* [3] 2c.	†

---

20. Spiel.

Achtzehn Steine.

W. 24, 27, 29=37, 39, 40, 42, 43, 45, 47, 49.
S. 4=9, 11, 13, 15, 16, 18=23, 25, 28.

1.	31-26	22-31*
2.	33-22*	18-38* [2]
3.	29-18*	20-29* [a]
4.	34- 1D* [5]	25-34* [b]
5.	18- 9*	4-13*
6.	26-17*	11-22*
7.	36- 9* [3]	5-10
8.	39-30*	10-14
9.	9-20*	15-24*
10.	30-19*	16-21
11.	43-32* [c]	†

---

a. Schlägt er dafür mit 13-22*, so werde ich mit 26-28* Zwey, und, wenn er mit 20-29 dagegen geschlagen hat, durch 34-1D* Fünf Steine und das Spiel selbst erobern.

b. Oder 13-22*. Siehe Veränderung. — In der gegenwärtigen Lage des Spiels findet der seltene Fall Statt, daß ich auf verschiedenen Feldern Fünf Steine, und in so fern Zwey davon von Zwey Seiten geschlagen werden könneu, auf eine Siebenfache Weise schlagen kann.

c. Jetzt habe ich 9 Steine und 1 Dame gegen Zwey Steine des S. Also habe ich als Folge Eines Zuges 16 Steine erobert durch Aufopferung von nur 8 Steinen.

Veränderung.

4.	- -	13-22*
5.	26-28*2	25-34*
6.	40-29*	bel. Z.
7.	43-32*	bel. Z.
8.	36-27* rc.	†

---

21. Spiel.

Neunzehn Steine.

W. 27, 28, 32=38, 40=46, 48=50.
S. 1, 3=10, 12=14, 16=19, 23, 24, 26.

1.	34-29	23-34*
2.	40-20*2	14-25*
3.	27-22	18-27*
4.	32-21*	16-27*
5.	37-31	26-37*
6.	42-2D.*4 rc.	†

---

22. Spiel.

Zwanzig Steine.

1. Stellung.

W. 28, 31, 32, 34=50.
S. 1=13, 15=20, 23.

1.	28-22	18-27*
2.	31-22*	17-28*
3.	34-29	23-34*
4.	32-25*3	bel. Z.
5.	39-30*a	

a. Ich habe zwey Steine voraus.

---

2. Stellung.

W. 29, 31, 32, 34=50.
S. 1=11, 13=20, 23.

1.	29-24	19-30*
2.	35-24*	20-29*
3.	32-28	23-32*
4.	34-21*3	16-27*
5.	31-22*	bel. Z.
6.	37-28*a	

a. Ich habe zwey Steine voraus.

23. Spiel.

Vier gegen Fünf.

W. 25, 28, 37, 46.
S. 13, 14, 16, 19, 41.

1.	25 - 20	41 - 23 *[2]
2.	20 - 29 *[3]	16 - 21
3.	46 - 41	21 - 27
4.	41 - 37	†

24. Spiel.

Sechs gegen Sieben.

1. Stellung.

W. 28, 34, 37, 39, 40, 48.
S. 12, 14, 16, 24, 25, 27.

	Schwarz.	Weiß.
1.	27 - 32	34 - 30
2.	24 - 22 *[4]	37 - 10 *[5]
3.	25 - 30	10 - 5 D.
4.	30 - 35	D. 5 - 23
5.	16 - 21	48 - 42
6.	21 - 27	42 - 37
	†	

2. Stellung

W. 11, 24, 29, 37, 40, 42.
S. 5, 6, 8, 14, 28, 36, 39.

1.	40 - 34	39 - 19 *[1]
2.	37 - 31	36 - 27 *
3.	29 - 23	6 - 17 *
4.	23 - 3 D. *[4]	†

3. Stellung.

W. 27, 28, 33, 37, 39.
S. 1, 2, 8, 16, 19, 20, 26.

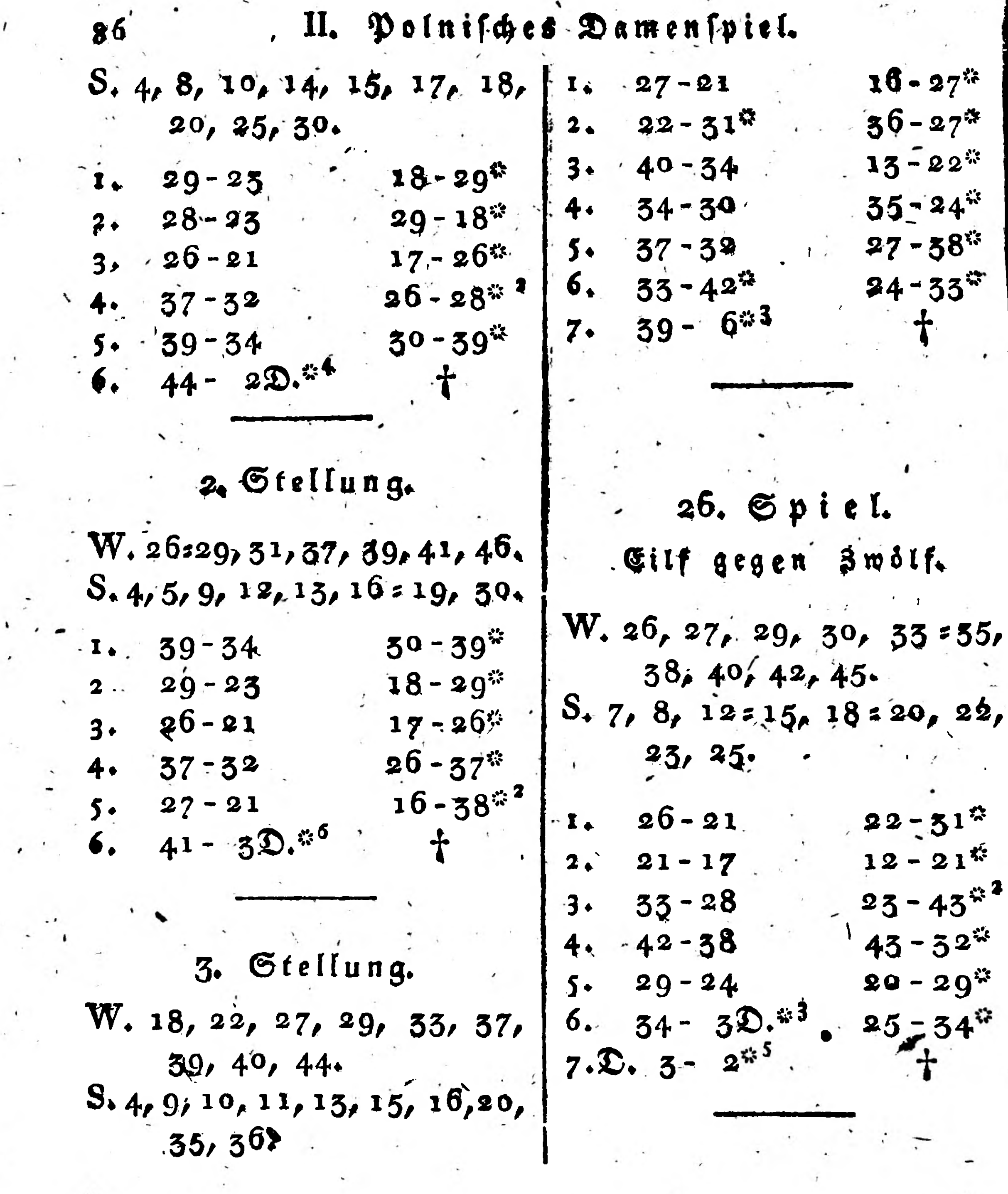
1.	37 - 31	26 - 37 *
2.	27 - 21	16 - 27 *
3.	28 - 22	27 - 18 *
4.	38 - 32	37 - 28 *
5.	33 - 15 *[4]	†

25. Spiel.

Neun gegen Zehn.

1. Stellung.

W. 26, 28, 29, 31, 37, 39, 44, 49, 50.



S. 4, 8, 10, 14, 15, 17, 18, 20, 25, 30.

1.	29 - 23	18 - 29*
2.	28 - 23	29 - 18*
3.	26 - 21	17 - 26*
4.	37 - 32	26 - 28*[2]
5.	39 - 34	30 - 39*
6.	44 - 2D.*[4]	†

2. Stellung.

W. 26=29, 31, 37, 39, 41, 46.
S. 4, 5, 9, 12, 13, 16=19, 30.

1.	39 - 34	30 - 39*
2.	29 - 23	18 - 29*
3.	26 - 21	17 - 26*
4.	37 - 32	26 - 37*
5.	27 - 21	16 - 38*[2]
6.	41 - 3D.*[6]	†

3. Stellung.

W. 18, 22, 27, 29, 33, 37, 39, 40, 44.
S. 4, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 20, 35, 36.

1.	27 - 21	16 - 27*
2.	22 - 31*	36 - 27*
3.	40 - 34	13 - 22*
4.	34 - 30	35 - 24*
5.	37 - 32	27 - 38*
6.	33 - 42*	24 - 33*
7.	39 - 6*[3]	†

26. Spiel.

Eilf gegen Zwölf.

W. 26, 27, 29, 30, 33=35, 38, 40, 42, 45.
S. 7, 8, 12=15, 18=20, 22, 23, 25.

1.	26 - 21	22 - 31*
2.	21 - 17	12 - 21*
3.	33 - 28	23 - 43*[2]
4.	42 - 38	43 - 32*
5.	29 - 24	20 - 29*
6.	34 - 3D.*[3]	25 - 34*
7. D.	3 - 2*[5]	†

27. Spiel.

Dreyzehn gegen Vierzehn.

1. Stellung.

W. 20, 27, 29, 31, 34=37, 40, 41, 46, 48, 49.
S. 2=8, 10, 11, 16=18, 22, 26.

1.	20-14	10-19*
2.	27-21	16-27*
3.	37-32	26-28*^{2}
4.	29-23	18-29*
5.	34- 1D.*^{5} ꝛc.	†

---

2. Stellung.

W. 18, 22, 28, 32, 33, 35=38, 42, 43, 48, 49.
S. 6, 8=11, 14, 16, 17, 19=21, 24=26.

1.	33-29	24-33*
2.	28-39*	17-28*
3.	32-23*	19-28*
4.	37-32	28-37*
5.	42-31*	26-37*
6.	48-42	37-48D.*
7.	39-34	D.48-30*^{2}
8.	35- 2D.*^{5} ꝛc.	†

---

28. Spiel.

Sechszehn gegen Siebenzehn.

W. 22, 25, 27, 28, 32, 33, 36=39, 42, 43, 45, 48=50.
S. 4, 5, 7=11, 13=15, 17=20, 23, 24, 26.

	Schwarz.	Weiß.
1.	24-29	33-24*
2.	20-29*	37-31
3.	26-37*	32-41*,
4.	23-21*^{2}	39-33
5.	17-39*^{2}	43-1D.*^{4}
	†	

---

29. Spiel.

Sechs gegen Acht.

W. 27, 35, 37, 39, 48, 49.
S. 12=14, 18, 23=25, 30.

1.	39-34	30-39*
2.	48-43	39-48 D.*
3.	35-30	48-22*[2]
4.	30-10*[6] ꝛc.	†

30. Spiel.

Sieben gegen Neun.

W. 23, 24, 28, 29, 31, 37, 41.
S. 2, 3, 6, 12 = 16, 21.

1.	31-27	21-32*
2.	24-20	15-22*[3]
3.	37-10*[5] ꝛc.	†

31. Spiel.

Dreyzehn gegen Funfzehn.

W. 25, 27, 28, 32, 35, 36 = 38, 42, 43, 45, 48, 50.
S. 6 = 10, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 21, 23, 26, 29.

1.	27-22	18-27*
2.	37-31	26-37*
3.	42-22*[2]	12-18
4.	35-30	18-27*
5.	28-22	27-18*
6.	32-28	23-32*
7.	38-27*	21-32*
8.	30-24	29-20*
9.	25-5 D.*[6] ꝛc.	†

32. Spiel.

Sechs gegen Neun.

W. 28, 29, 32, 34, 37, 42.
S. 11 = 14, 16, 18, 20, 21, 24.

1.	32-27	24-31*[3]
2.	37-10*[5] ꝛc.	†

33. Spiel.

Acht gegen Eilf.

W. 23, 29, 30, 31, 34 = 36, 48.
S. 5, 7 = 10, 12, 13, 18, 22, 25, 26.

1.	30-24	26-37*
2.	48-42	37-48 D.*
3.	23-19	D. 48-30*

4.	29-23	18-20*[2]
5.	35- 4D.*[3]	13-24*
6.D.	4-15*[5] ꝛc.	†

34. Spiel.

Neun gegen Zwölf.

W. 24, 29, 32, 34, 37, 38, 41, 42, 44.
S. 4, 8-10, 15, 18, 20, 21, 25, 26, 31, 35.

1.	44-40	35-44*
2.	32-27	21-43*
3.	42-38	31-33*[2]
4.	29-40*[3]	20-29*
5.	34- 5D.*[5] ꝛc.	†

35. Spiel.

Neun gegen Vierzehn.

W. 27, 28, 32, 37-39, 43, 49, 50.
S. 1, 2, 6-8, 11, 14, 16, 17, 21, 24, 26, 29, 40.

1.	28-23*	29-18*
2.	39-34	40-29*
3.	38-33	29-38*
4.	37-31	26-28*[2]
5.	43- 3D.*[4]	21-32*
6.D.	3- 3*[4] ꝛc.	†

5.	39-34	30-37*3
6.	47-41	32-43*
7.	41-1D.*8	43-48 D
8.	46-41	D.48-25
9.	49-43	D.25-48*
10.	41-37	D.48-31*
11.	26-37*	†

---

8. Stellung.

W. 17, 22, 23, 27, 31, 33, 36-38, 40, 44, 50.
S. 1, 5-10, 13, 20, 25, 26, 30.

1.	23-19	13-24*
2.	33-29	24-42*2
3.	37-48*	26-37*
4.	17-11	6-28*2
5.	36-31	37-26*
6.	27-21	26-17*
7.	40-34	30-39*
8.	44-24*3 rc.	†

---

15. Spiel.

Dreyzehn Steine.

1. Stellung.

W. 28, 30, 32-34, 36-39, 43, 45, 48, 49.
S. 2, 3, 5, 7-9, 12, 13, 15, 16, 18, 25, 26.

1.	34-29	25-23*2
2.	28-19*	13-24*
3.	37-31	26-28*2
4.	33-4D.*3 rc.	†

---

2. Stellung.

W. 17, 22, 27, 28, 32-34, 39-41, 43-45.
S. 6-9, 11, 13, 14, 18-20, 23, 24, 35.

1.	33-29	24-33*
2.	43-38	33-42*
3.	34-29	23-43*2
4.	17-12	8-17*
5.	44-39	35-33*2
6.	28-37*3	17-28*
7.	32-1D.*3 rc.	†

---

16. Spiel.

Vierzehn Steine.

W. 27, 28, 32, 37 = 40, 42 = 45, 47 = 49.
S. 2, 5, 7, 9 = 16, 19, 26, 29.

1.	39 - 34	13 - 18
2.	34 - 23*	18 - 29*
3.	28 - 23	29 - 18*
4.	37 - 31	26 - 28 *2
5.	27 - 21	16 - 27*
6.	38 - 32	28 - 37*
7.	42 - 4 D. *4 ꝛc.	†

---

17. Spiel.

Funfzehn Steine.

1. Stellung.

W. 22, 25, 27, 28, 32, 36 = 39, 42, 43, 45, 48 = 50.
S. 4, 5, 7 = 11, 13, 14, 17 = 19, 23, 26, 29.

1.	25 - 20	14 - 25*
2.	37 - 31	26 - 37*
3.	32 - 41*	23 - 21 *2
4.	39 - 33	17 - 39 *2
5.	43 - 1 D. *6 ꝛc.	†

---

2. Stellung.

W. 25 = 28, 30 = 33, 35 = 37, 40, 41, 45, 48.
S. 6 = 9, 11, 13 = 19, 21, 23, 24.

1.	25 - 20	14 - 34 *2
2.	40 - 20 *2	15 - 24*
3.	35 - 30	24 - 35*
4.	45 - 40	35 - 44*
5.	33 - 29	23 - 34*
6.	28 - 22	17 - 28*
7.	32 - 1 D. *5	21 - 32*
8. D.	1 - 27 *4 ꝛc.	†

---

3. Stellung.

W. 14, 24, 25, 30, 32, 33, 35, 37, 38, 41, 42, 46 = 49.
S. 1, 3 = 8, 11, 15, 16, 18, 21, 23, 26, 27.

1.	14 - 10	5 - 14*
2.	24 - 20	15 - 24*

3.	30-10*[2]	4-15*
4.	33-29	23-34*
5.	37-31	26-28*[2]
6.	38-32	27-38*
7.	42- 2D.*[4] ꝛc.	†

4. Stellung.

W. 27, 28, 32, 33, 35=40, 42=45, 48.

S. 3, 6=9, 12=14, 16=19, 23, 24, 26.

1.	35-30	24-35*
2.	33-29	23-34*
3.	39-30*	35-24*
4.	27-22	18-27*
5.	32-21*	16-27*
6.	28-23	19-28*
7.	37-32	28-37*
8.	42- 2D.*[4] ꝛc.	†

5. Stellung.

W. 25, 27, 28, 30, 32, 34, 35, 38=40, 45=48, 50.

S. 3=5, 9, 11=16, 18, 19, 23, 24, 26.

	Schwarz.	Weiß.
1.	12-17	25-20
2.	14-25*	27-21
3.	16-27*	32-12*[2]
4.	23-43*[2]	12-14*[2]
5.	9-20*	30- 8*[2]
6.	3-12*	34-29
7.	43-23*[2]	35-30
8.	25-34*	40-16*[4]
	†	u. s. w.

18. Spiel.

Sechszehn Steine.

W. 22, 25, 27, 28, 30, 32=35, 37=40, 43, 45, 47.

S. 2, 6=11, 13=16, 18, 19, 21, 24, 26.

1.	25-20	14-25*
2.	28-23	19-17*[2]
3.	30-19*	13-24*
4.	34-30	25-34*
5.	40-20*[2]	15-24*
6.	37-31	26-28*[2]
7.	33-15*[4]	21-32*
8.	38-27* ꝛc.	†

19. Spiel.

Siebenzehn Steine.

W. 26-29, 31-33, 35-40, 42, 43, 45, 49.
S. 2-4, 6-13, 15-19, 22.

1.	29-23	18-29*
2.	33-24*	22-44*[2]
3.	35-30	44-35*
4.	27-22	17-28*
5.	32- 5D.*[3] ꝛc.	†

20. Spiel.

Achtzehn Steine.

W. 24, 27, 29-37, 39, 40, 42, 43, 45, 47, 49.
S. 4-9, 11, 13, 15, 16, 18-23, 25, 28.

1.	31-26	22-31*
2.	33-22*	18-38*[2]
3.	29-18*	20-29*[a]
4.	34- 1D*[5]	25-34*[b]
5.	18- 9*	4-13*
6.	26-17*	11-22*
7.	36- 9*[3]	5-10
8.	39-30*	10-14
9.	9-20*	15-24*
10.	30-19*	16-21
11.	43-32*[c]	†

a. Schlägt er dafür mit 13-22*, so werde ich mit 26-28* Zwey, und, wenn er mit 20-29 dagegen geschlagen hat, durch 34-1D* Fünf Steine und das Spiel selbst erobern.

b. Oder 13-22*. Siehe Veränderung. — In der gegenwärtigen Lage des Spiels findet der seltene Fall Statt, daß ich auf verschiedenen Feldern Fünf Steine, und in so fern Zwey davon von Zwey Seiten geschlagen werden könneu, auf eine Siebenfache Weise schlagen kann.

c. Jetzt habe ich 9 Steine und 1 Dame gegen Zwey Steine des S. Also habe ich als Folge Eines Zuges 16 Steine erobert durch Aufopferung von nur 8 Steinen.

Veränderung.

4.	– –	13-22*
5.	26-28*[2]	25-34*
6.	40-29*	bel. Z.
7.	43-32*	bel. Z.
8.	36-27* 2c.	†

---

21. Spiel.

Neunzehn Steine.

W. 27, 28, 32=38, 40=46, 48=50.
S. 1, 3=10, 12=14, 16=19, 23, 24, 26.

1.	34-29	23-34*
2.	40-20*[2]	14-25*
3.	27-22	18-27*
4.	32-21*	16-27*
5.	37-31	26-37*
6.	42-2D.*[4] 2c.	†

---

22. Spiel.

Zwanzig Steine.

1. Stellung.

W. 28, 31, 32, 34=50.
S. 1=13, 15=20, 23.

1.	28-22	18-27*
2.	31-22*	17-28*.
3.	34-29	23-34*
4.	32-25*[3]	bel. Z.
5.	39-30*[a]	

a. Ich habe zwey Steine voraus.

---

2. Stellung.

W. 29, 31, 32, 34=50.
S. 1=11, 13=20, 23.

1.	29-24	19-30*
2.	35-24*	20-29*
3.	32-28	23-32*
4.	34-21*[3]	16-27*
5.	31-22*	bel. Z.
6.	37-28*[a]	

a. Ich habe zwey Steine voraus.

23. Spiel.

Vier gegen Fünf.

W. 25, 28, 37, 46.
S. 13, 14, 16, 19, 41.

1.	25 - 20	41 - 23*[2]
2.	20 - 29*[3]	16 - 21
3.	46 - 41	21 - 27
4.	41 - 37	†

---

24. Spiel.

Sechs gegen Sieben.

1. Stellung.

W. 28, 34, 37, 39, 40, 48.
S. 12, 14, 16, 24, 25, 27.

	Schwarz.	Weiß.
1.	27 - 32	34 - 30
2.	24 - 22*[4]	37 - 10*[5]
3.	25 - 30	10 - 5 D.
4.	30 - 35	D. 5 - 23
5.	16 - 21	48 - 42
6.	21 - 27	42 - 37
	†	

---

2. Stellung

W. 11, 24, 29, 37, 40, 42.
S. 5, 6, 8, 14, 28, 36, 39.

1.	40 - 34	39 - 19*[1]
2.	37 - 31	36 - 27*
3.	29 - 23	6 - 17*
4.	23 - 3 D.*[4]	†

---

3. Stellung.

W. 27, 28, 33, 37, 39.
S. 1, 2, 8, 16, 19, 20, 26.

1.	37 - 31	26 - 37*
2.	27 - 21	16 - 27*
3.	28 - 22	27 - 18*
4.	38 - 32	37 - 28*
5.	33 - 15*[4]	†

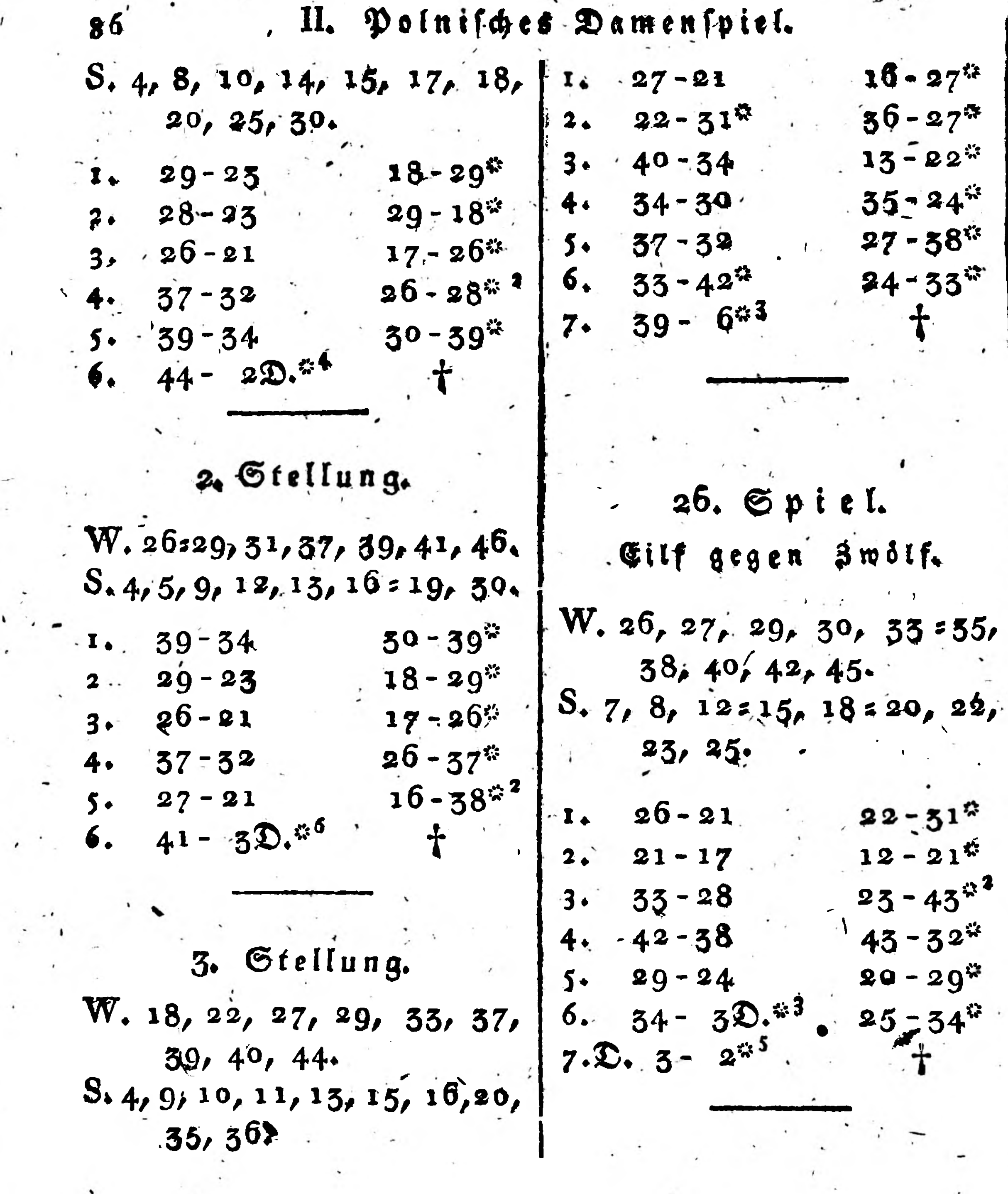
---

25. Spiel.

Neun gegen Zehn.

1. Stellung.

W. 26, 28, 29, 31, 37, 39,
44, 49, 50.



S. 4, 8, 10, 14, 15, 17, 18, 20, 25, 30.

1.	29-23	18-29*
2.	28-23	29-18*
3.	26-21	17-26*
4.	37-32	26-28*[2]
5.	39-34	30-39*
6.	44- 2D.*[4]	†

2. Stellung.

W. 26=29, 31, 37, 39, 41, 46.
S. 4, 5, 9, 12, 13, 16=19, 30.

1.	39-34	30-39*
2	29-23	18-29*
3.	26-21	17-26*
4.	37-32	26-37*
5.	27-21	16-38*[2]
6.	41- 3D.*[6]	†

3. Stellung.

W. 18, 22, 27, 29, 33, 37, 39, 40, 44.
S. 4, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 20, 35, 36.

1.	27-21	16-27*
2.	22-31*	36-27*
3.	40-34	13-22*
4.	34-30	35-24*
5.	37-32	27-38*
6.	33-42*	24-33*
7.	39- 6*[3]	†

26. Spiel.

Eilf gegen Zwölf.

W. 26, 27, 29, 30, 33=35, 38, 40, 42, 45.
S. 7, 8, 12=15, 18=20, 22, 23, 25.

1.	26-21	22-31*
2.	21-17	12-21*
3.	33-28	23-43*[2]
4.	42-38	43-32*
5.	29-24	20-29*
6.	34- 3D.*[3]	25-34*
7.D.	3- 2*[5]	†

27. Spiel.

Drenzehn gegen Vierzehn.

1. Stellung.

W. 20, 27, 29, 31, 34=37, 40, 41, 46, 48, 49.
S. 2=8, 10, 11, 16=18, 22, 26.

1.	20-14	10-19*
2.	27-21	16-27*
3.	37-32	26-28*2
4.	29-23	18-29*
5.	34- 1D.*5 ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 18, 22, 28, 32, 33, 35=38, 42, 43, 48, 49.
S. 6, 8=11, 14, 16, 17, 19=21, 24=26.

1.	33-29	24-33*
2.	28-39*	17-28*
3.	32-23*	19-28*
4.	37-32	28-37*
5.	42-31*	26-37*
6.	48-42	37-48D.*
7.	39-34	D.48-30*2
8.	35- 2D.*5 ꝛc.	†

28. Spiel.

Sechszehn gegen Siebenzehn.

W. 22, 25, 27, 28, 32, 33, 36=39, 42, 43, 45, 48=50.
S. 4, 5, 7=11, 13=15, 17=20, 23, 24, 26.

	Schwarz.	Weiß.
1.	24-29	33-24*
2.	20-29*	37-31
3.	26-37*	32-41*,
4.	23-21*2	38-33
5.	17-39*2	43-1D.*4
	†	

29. Spiel.

Sechs gegen Acht.

W. 27, 35, 37, 39, 48, 49.
S. 12=14, 18, 23=25, 30.

1.	39-34	30-39*
2.	48-43	39-48 D.*
3.	35-30	48-22*[2]
4.	30-10*[6] ꝛc.	†

30. Spiel.

Sieben gegen Neun.

W. 23, 24, 28, 29, 31, 37, 41.
S. 2, 3, 6, 12 = 16, 21.

1.	31-27	21-32*
2.	24-20	15-22*[3]
3.	37-10*[5] ꝛc.	†

31. Spiel.

Dreyzehn gegen Funfzehn.

W. 25, 27, 28, 32, 35, 36 = 38, 42, 43, 45, 48, 50.
S. 6 = 10, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 21, 23, 26, 29.

1.	27-22	18-27*
2.	37-31	26-37*
3.	42-22*[2]	12-18
4.	35-30	18-27*
5.	28-22	27-18*
6.	32-28	23-32*
7.	38-27*	21-32*
8.	30-24	29-20*
9.	25-5 D.*[6] ꝛc.	†

32. Spiel.

Sechs gegen Neun.

W. 28, 29, 32, 34, 37, 42.
S. 11 = 14, 16, 18, 20, 21, 24.

1.	32-27	24-31*[3]
2.	37-10*[5] ꝛc.	†

33. Spiel.

Acht gegen Eilf.

W. 23, 29, 30, 31, 34 = 36, 48.
S. 5, 7 = 10, 12, 13, 18, 22, 25, 26.

1.	30-24	26-37*
2.	48-42	37-48 D.*
3.	23-19	D.48-30*

4.	29-23	18-20*[2]
5.	35- 4D.*[3]	13-24*
6. D.	4-15*[5] rc.	†

---

34. Spiel.

Neun gegen Zwölf.

W. 24, 29, 32, 34, 37, 38, 41, 42, 44.

S. 4, 8-10, 15, 18, 20, 21, 25, 26, 31, 35.

1.	44-40	35-44*
2.	32-27	21-43*
3.	42-38	31-33*[2]
4.	29-40*[3]	20-29*
5.	34- 5D.*[5] rc.	†

---

35. Spiel.

Neun gegen Vierzehn.

W. 27, 28, 32, 37-39, 43, 49, 50.

S. 1, 2, 6-8, 11, 14, 16, 17, 21, 24, 26, 29, 40.

1.	28-23*	29-18*
2.	39-34	40-29*
3.	38-33	29-38*
4.	37-31	26-28*[2]
5.	43- 3D.*[4]	21-32*
6. D.	3- 3*[4] rc.	†

---

36. Spiel.

Zwey Steine und Eine Dame gegen Einen Stein.

W. D. 2. — 12, 32.
S. 39.

1.D.	2-30	39-44
2.D.	30-39	44-33*
3.	32-28	33-22*
4.	12- 7	22-28
5.	7- 1D.	28-33
6.D.	1-34	33-38
7.D.	34-48	†

37. Spiel.

Zwey Steine und Eine Dame gegen Zwey Steine.

1. Stellung.

W. D. 35. — 31, 37.
S. 26, 43.

1.D.	35-49	43-48D.
2.D.	49-21	26-17*
3.	31-26	D. 48-31*
4.	26-37*	17-21[a]
5.	37-31	21-26
6.	31-27	†

a. Zieht er dafür 17-22, so ziehe ich 37-32, und er ist auch verloren.

2. Stellung.

W. D. 49. — 20, 24.
S. 15, 41.

1.D.	49-32	41-47D.
2.D.	32-10	15- 4*
3.	20-15	D. 47-20*
4.	15-24*	4-10
5.	24-20	10-15
6.	20-14	†

38. Spiel.

Sechs Steine und Eine Dame gegen Vier Steine.

W. D. 5. — 20, 24, 32, 42, 43, 48.

S. 7, 17, 40, 41.

1.	42-37	41-46D.
2.	48-42	17-21
3.	20-15	21-26
4.	37-31	D.46-37*4
5.D.	5-46*	26-37*
6.D.	46-45*2 ꝛc.	†

39. Spiel.

Sieben Steine und Eine Dame gegen Dreyzehn Steine.

W. D. 6. — 26, 30, 33, 34, 39, 43, 48.
S. 3=5, 9, 10, 15, 17, 19, 20, 22, 25, 32, 37.

1.	48-42	37-48D.*
2.	33-28	22-44*2
3.D.	6-41*2	D.48-39*
4.	34-43*	25-34*
5.D.	41-50*4 ꝛc.	†

40. Spiel.

Drey Steine gegen Fünf und Eine Dame.

W. 18, 23, 32.
S. D. 28. — 7=9, 20, 30.

1.	18-12	7-29*2
2.	32-12*6	†

41. Spiel.

Vier Steine gegen Einen Stein und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 21, 37, 47, 49.
S. D. 16. — 22.

1.	21-17	22-11*

Veränderung.

4.	- -	13 - 22*
5.	26 - 28*[2]	25 - 34*
6.	40 - 29*	bel. Z.
7.	43 - 32*	bel. Z.
8.	36 - 27* ꝛc.	†

---

21. Spiel.

Neunzehn Steine.

W. 27, 28, 32 = 38, 40 = 46, 48 = 50.
S. 1, 3 = 10, 12 = 14, 16 = 19, 23, 24, 26.

1.	34 - 29	23 - 34*
2.	40 - 20*[2]	14 - 25*
3.	27 - 22	18 - 27*
4.	32 - 21*	16 - 27*
5.	37 - 31	26 - 37*
6.	42 - 2 D.*[4] ꝛc.	†

---

22. Spiel.

Zwanzig Steine.

1. Stellung.

W. 28, 31, 32, 34 = 50.
S. 1 = 13, 15 = 20, 23.

1.	28 - 22	18 - 27*
2.	31 - 22*	17 - 28*
3.	34 - 29	23 - 34*
4.	32 - 25*[3]	bel. Z.
5.	39 - 30*[a]	

a. Ich habe zwey Steine voraus.

---

2. Stellung.

W. 29, 31, 32, 34 = 50.
S. 1 = 11, 13 = 20, 23.

1.	29 - 24	19 - 30*
2.	35 - 24*	20 - 29*
3.	32 - 28	23 - 32*
4.	34 - 21*[3]	16 - 27*
5.	31 - 22*	bel. Z.
6.	37 - 28*[a]	

a. Ich habe zwey Steine voraus.

---

23. Spiel.

Vier gegen Fünf.

W. 25, 28, 37, 46.
S. 13, 14, 16, 19, 41.

1.	25 - 20	41 - 23*[2]
2.	20 - 29*[3]	16 - 21
3.	46 - 41	21 - 27
4.	41 - 37	†

24. Spiel.

Sechs gegen Sieben.

1. Stellung.

W. 28, 34, 37, 39, 40, 48.
S. 12, 14, 16, 24, 25, 27.

	Schwarz.	Weiß.
1.	27 - 32	34 - 30
2.	24 - 22*[4]	37 - 10*[5]
3.	25 - 30	10 - 5 D.
4.	30 - 35	D. 5 - 23
5.	16 - 21.	48 - 42
6.	21 - 27	42 - 37
	†	

2. Stellung

W. 11, 24, 29, 37, 40, 42.
S. 5, 6, 8, 14, 28, 36, 39.

1.	40 - 34	39 - 19*[2]
2.	37 - 31	36 - 27*
3.	29 - 23	6 - 17*
4.	23 - 3 D.*[4]	†

3. Stellung.

W. 27, 28, 33, 37, 39.
S. 1, 2, 8, 16, 19, 20, 26.

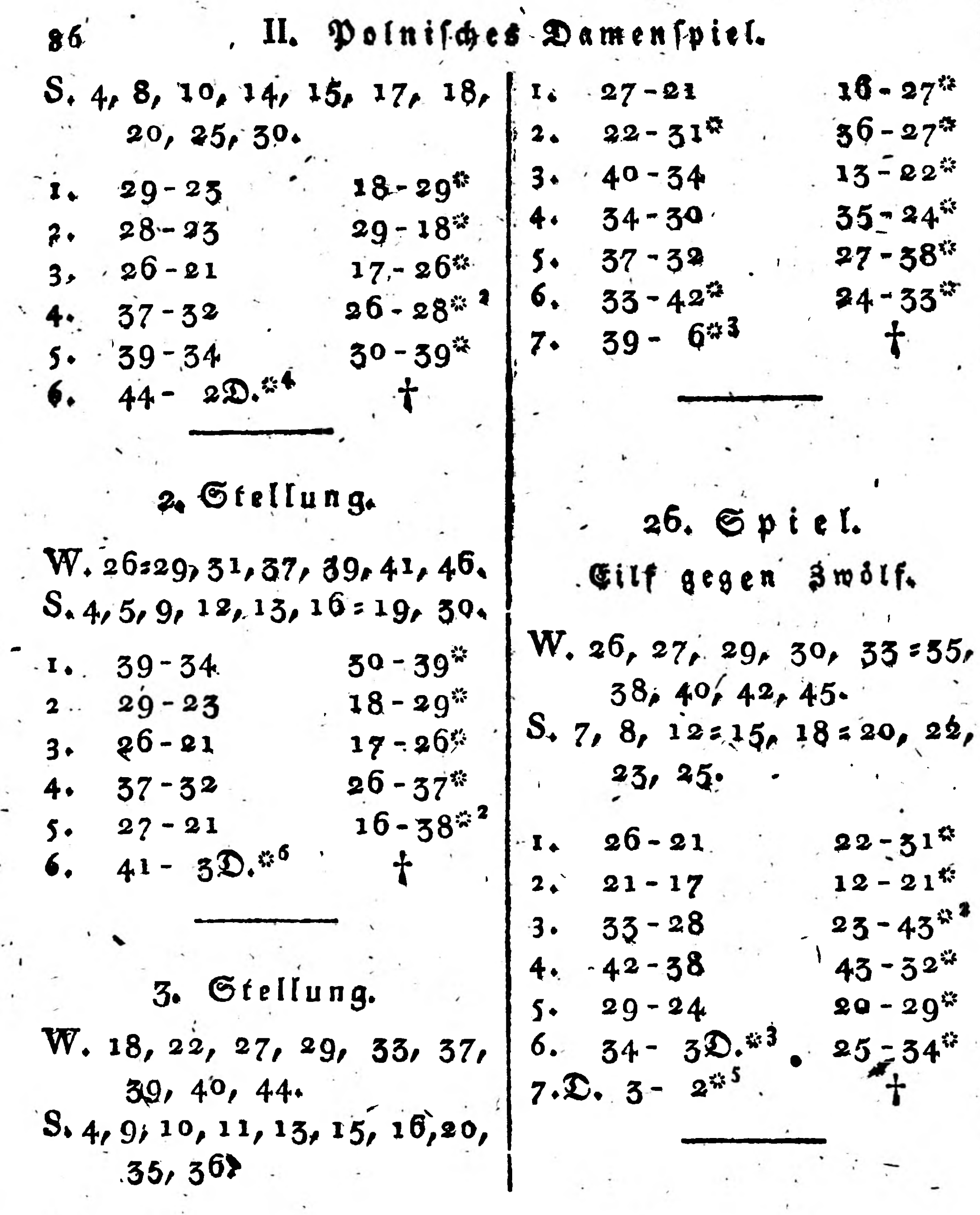
1.	37 - 31	26 - 37*
2.	27 - 21	16 - 27*
3.	28 - 22	27 - 18*
4.	38 - 32	37 - 28*
5.	33 - 15*[4]	†

25. Spiel.

Neun gegen Zehn.

1. Stellung.

W. 26, 28, 29, 31, 37, 39,
44, 49, 50.



S. 4, 8, 10, 14, 15, 17, 18, 20, 25, 30.

1.	29-23	18-29*
2.	28-23	29-18*
3.	26-21	17-26*
4.	37-32	26-28*[2]
5.	39-34	30-39*
6.	44- 2D.*[4]	†

2. Stellung.

W. 26=29, 31, 37, 39, 41, 46.
S. 4, 5, 9, 12, 13, 16=19, 30.

1.	39-34	30-39*
2	29-23	18-29*
3.	26-21	17-26*
4.	37-32	26-37*
5.	27-21	16-38*[2]
6.	41- 3D.*[6]	†

3. Stellung.

W. 18, 22, 27, 29, 33, 37, 39, 40, 44.
S. 4, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 20, 35, 36.

1.	27-21	16-27*
2.	22-31*	36-27*
3.	40-34	13-22*
4.	34-30	35-24*
5.	37-32	27-38*
6.	33-42*	24-33*
7.	39- 6*[3]	†

26. Spiel.

Eilf gegen Zwölf.

W. 26, 27, 29, 30, 33=35, 38, 40, 42, 45.
S. 7, 8, 12=15, 18=20, 22, 23, 25.

1.	26-21	22-31*
2.	21-17	12-21*
3.	33-28	23-43*[2]
4.	42-38	43-32*
5.	29-24	20-29*
6.	34- 3D.*[3]	25-34*
7. D.	3- 2*[5]	†

27. Spiel.

Dreyzehn gegen Vierzehn.

1. Stellung.

W. 20, 27, 29, 31, 34 = 37, 40, 41, 46, 48, 49.
S. 2 = 8, 10, 11, 16 = 18, 22, 26.

1.	20 - 14	10 - 19*
2.	27 - 21	16 - 27*
3.	37 - 32	26 - 28*2
4.	29 - 23	18 - 29*
5.	34 - 1 D.*5 ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 18, 22, 28, 32, 33, 35 = 38, 42, 43, 48, 49.
S. 6, 8 = 11, 14, 16, 17, 19 = 21, 24 = 26.

1.	33 - 29	24 - 33*
2.	28 - 39*	17 - 28*
3.	32 - 23*	19 - 28*
4.	37 - 32	28 - 37*
5.	42 - 31*	26 - 37*
6.	48 - 42	37 - 48 D.*
7.	39 - 34	D. 48 - 30*2
8.	35 - 2 D.*5 ꝛc.	†

28. Spiel.

Sechszehn gegen Siebenzehn.

W. 22, 25, 27, 28, 32, 33, 36 = 39, 42, 43, 45, 48 = 50.
S. 4, 5, 7 = 11, 13 = 15, 17 = 20, 23, 24, 26.

	Schwarz.	Weiß.
1.	24 - 29	33 - 24*
2.	20 - 29*	37 - 31
3.	26 - 37*	32 - 41*,
4.	23 - 21*2	38 - 33
5.	17 - 39*2	43 - 1 D.*4
	†	

29. Spiel.

Sechs gegen Acht.

W. 27, 35, 37, 39, 48, 49.
S. 12 = 14, 18, 23 = 25, 30.

1.	39-34	30-39*
2.	48-43	39-48 D.*
3.	35-30	48-22*[2]
4.	30-10*[6] rc.	†

30. Spiel.

Sieben gegen Neun.

W. 23, 24, 28, 29, 31, 37, 41.
S. 2, 3, 6, 12=16, 21.

1.	31-27	21-32*
2.	24-20	15-22*[3]
3.	37-10*[5] rc.	†

31. Spiel.

Dreyzehn gegen Funfzehn.

W. 25, 27, 28, 32, 35, 36=38, 42, 43, 45, 48, 50.
S. 6=10, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 21, 23, 26, 29.

1.	27-22	18-27*
2.	37-31	26-37*
3.	42-22*[4]	12-18
4.	35-30	18-27*
5.	28-22	27-18*
6.	32-28	23-32*
7.	38-27*	21-32*
8.	30-24	29-20*
9.	25-5 D.*[6] rc.	†

32. Spiel.

Sechs gegen Neun.

W. 28, 29, 32, 34, 37, 42.
S. 11=14, 16, 18, 20, 21, 24.

1.	32-27	24-31*[3]
2.	37-10*[5] rc.	†

33. Spiel.

Acht gegen Eilf.

W. 23, 29, 30, 31, 34=36, 48.
S. 5, 7=10, 12, 13, 18, 22, 25, 26.

1.	30-24	26-37*
2.	48-42	37-48 D.*
3.	23-19	D.48-30*

4.	29-23	18-29*[2]
5.	35- 4D.*[3]	13-24*
6.D.	4-15*[5] zc.	†

---

34. Spiel.

Neun gegen Zwölf.

W. 24, 29, 32, 34, 37, 38, 41, 42, 44.

S. 4, 8 = 10, 15, 18, 20, 21, 25, 26, 31, 35.

1.	44-40	35-44*
2.	32-27	21-43*
3.	42-38	31-33*[2]
4.	29-40*[3]	20-29*
5.	34- 5D.*[5] zc.	†

---

35. Spiel.

Neun gegen Vierzehn.

W. 27, 28, 32, 37 = 39, 43, 49, 50.

S. 1, 2, 6 = 8, 11, 14, 16, 17, 21, 24, 26, 29, 40.

1.	28-23*	29-18*
2.	39-34	40-29*
3.	38-33	29-38*
4.	37-31	26-28*[2]
5.	43- 3D.*[4]	21-32*
6.D.	3- 3*[4] zc.	†

---

36. Spiel.

Zwey Steine und Eine Dame gegen Einen Stein.

W. D. 2. — 12, 32.
S. 39.

1.D.	2-30	39-44
2.D.	30-39	44-33*
3.	32-28	33-22*
4.	12- 7	22-28
5.	7- 1D.	28-33
6.D.	1-34	33-38
7.D.	34-48	†

---

37. Spiel.

Zwey Steine und Eine Dame gegen Zwey Steine.

1. Stellung.

W. D. 35. — 31, 37.
S. 26, 43.

1.D.	35-49	43-48D.
2.D.	49-21	26-17*
3.	31-26	D. 48-31*
4.	26-37*	17-21[a]
5.	37-31	21-26
6.	31-27	†

---

a. Zieht er dafür 17-22, so ziehe ich 37-32, und er ist auch verloren.

---

2. Stellung.

W. D. 49. — 20, 24.
S. 15, 41.

1.D.	49-32	41-47D.
2.D.	32-10	15- 4*
3.	20-15	D. 47-20*
4.	15-24*	4-10
5.	24-20	10-15
6.	20-14	†

---

38. Spiel.

Sechs Steine und Eine Dame gegen Vier Steine.

W. D. 5. — 20, 24, 32, 42, 43, 48.

S. 7, 17, 40, 41.

1.	42-37	41-46D.
2.	48-42	17-21
3.	20-15	21-26
4.	37-31	D.46-37*4
5.D.	5-46*	26-37*
6.D.	46-45*2 rc.	†

39. Spiel.

Sieben Steine und Eine Dame gegen Drenzehn Steine.

W. D. 6. — 26, 30, 33, 34, 39, 43, 48.
S. 3=5, 9, 10, 15, 17, 19, 20, 22, 25, 32, 37.

1.	48-42	37-48D.*
2.	33-28	22-44*2
3.D.	6-41*2	D.48-39*
4.	34-43*	25-34*
5.D.	41-50*4 rc.	†

40. Spiel.

Drey Steine gegen Fünf und Eine Dame.

W. 18, 23, 32.
S. D. 28. — 7=9, 20, 30.

1.	18-12	7-29*2
2.	32-12*6	†

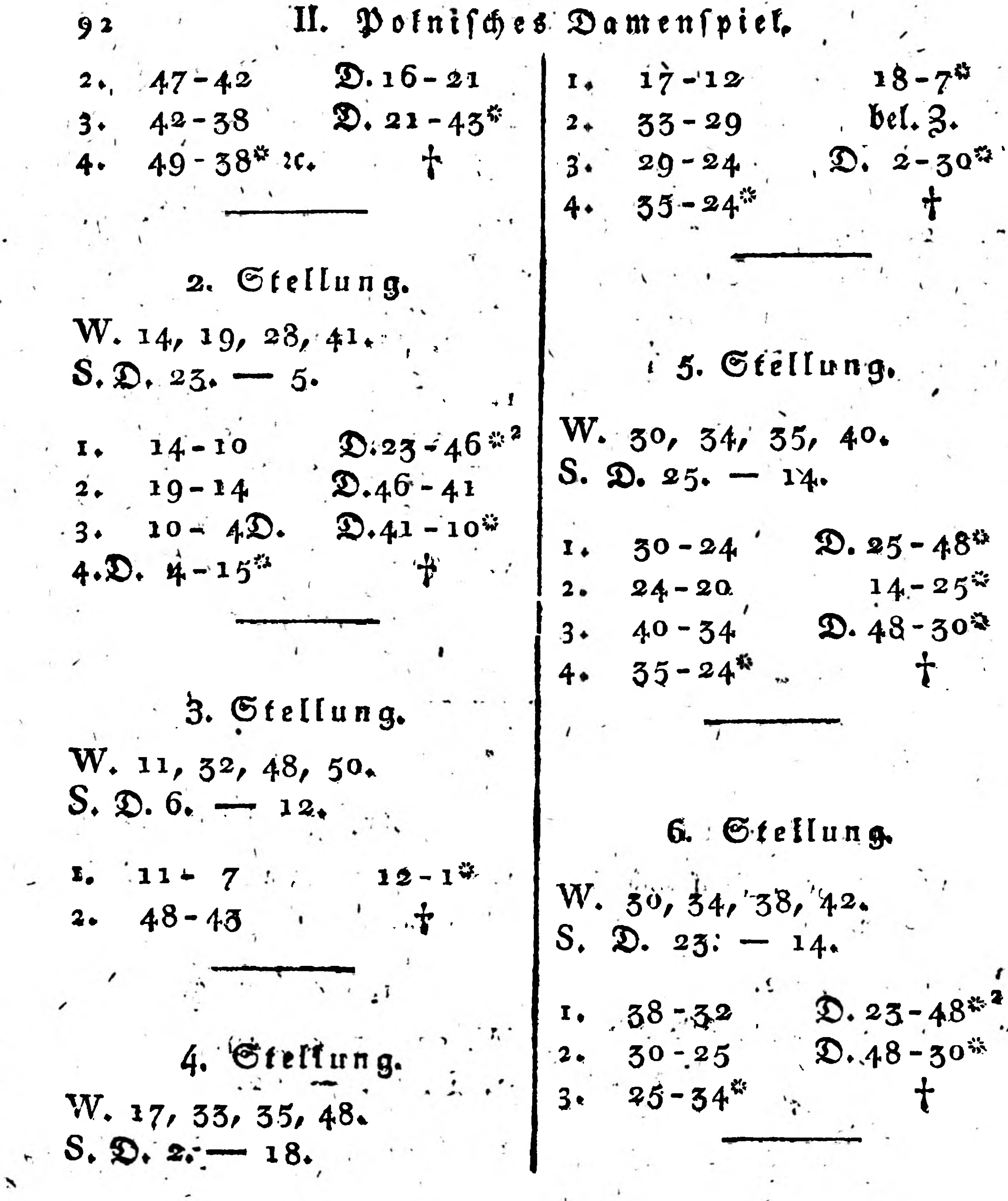
41. Spiel.

Vier Steine gegen Einen Stein und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 21, 37, 47, 49.
S. D. 16. — 22.

1.	21-17	22-11*



2.	47-42	D. 16-21
3.	42-38	D. 21-43*
4.	49-38* ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 14, 19, 28, 41.
S. D. 23. — 5.

1.	14-10	D. 23-46*[2]
2.	19-14	D. 46-41
3.	10-4 D.	D. 41-10*
4. D.	4-15*	†

3. Stellung.

W. 11, 32, 48, 50.
S. D. 6. — 12.

1.	11-7	12-1*
2.	48-43	†

4. Stellung.

W. 17, 33, 35, 48.
S. D. 2. — 18.

1.	17-12	18-7*
2.	33-29	bel. Z.
3.	29-24	D. 2-30*
4.	35-24*	†

5. Stellung.

W. 30, 34, 35, 40.
S. D. 25. — 14.

1.	30-24	D. 25-48*
2.	24-20	14-25*
3.	40-34	D. 48-30*
4.	35-24*	†

6. Stellung.

W. 30, 34, 38, 42.
S. D. 23. — 14.

1.	38-32	D. 23-48*[2]
2.	30-25	D. 48-30*
3.	25-34*	†

7. Stellung.

W. 34, 39, 44, 49.
S. D. 24. — 10.

1.	34-30	D. 24-35*
2.	39-34	D. 35-24
3.	34-30	D. 24-35*
4.	44-40	D. 35-44*
5.	49-40*	10-15
6.	40-35	15-20
7.	35-30	20-25
8.	30-24	†

---

8. Stellung.

W. 36, 41, 47, 48.
S. D. 28. — 26.

1.	41-37	D. 28-46[a]
2.	36-31	26-37*
3.	47-41	37-42
4.	48-37*	†

---

a. Oder 28-41. Siehe Veränd.

Veränderung.

1.	- -	28-41
2.	36-31	26-37*
3.	47-36*	†

---

42. Spiel.

Vier Steine gegen Zwey Steine und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 14, 15, 24, 41.
S. D. 28. — 4, 5.

1.	14- 9	4-13*
2.	24-20	D. 28-46*
3.	20-14	D. 46-10*
4.	15- 4 D.* rc.	†

---

2. Stellung.

W. 15, 20, 23, 35.
S. D. 22. — 5, 9.

1.	23-18	D. 22-13*
2.	20-14	9-20*

3. 15-24* D. 13-30*
4. 35-24* 5-10
5. 24-20 10-15
6. 20-14 †

---

43. Spiel.

Vier Steine gegen Drey und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 19, 21, 23, 31.
S. D. 10. — 7, 8, 12.

1. 19-13 D. 10-17^{*3}
2. 13-22^{*3} †

---

2. Stellung.

W. 17, 28, 34, 39.
S. D. 48. — 7, 22, 25.

1. 17-11 22-44^{*2}
2. 11- 2D.* D. 48-30*
3. D. 2-49^{*2} ꝛc. †

---

44. Spiel.

Vier Steine gegen Vier und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 32, 33, 42, 44.
S. D. 25. — 8, 18, 23, 24.

1. 44-39 D. 25-28^{*3}
2. 33- 2D.^{*3} ꝛc. †

---

2. Stellung.

W. 15, 18, 28, 30.
S. D. 11. — 1, 4, 17, 19.

1. 18-12 17- 8*
2. 30-24 D. 11-20^{*2}
3. 15- 2D.^{*3} ꝛc. †

---

45. Spiel.

Fünf Steine gegen Einen und Eine Dame.

W. 14, 20, 24, 25, 30.
S. D. 4. — 13.

	Schwarz.	Weiß.
1.	D. 4 - 15	14 - 9
2.	13 - 4*	20 - 14
3.	D. 15 - 29*	14 - 10
4.	4 - 15*	30 - 24
5.	D. 29 - 20*	25 - 14*

†

---

46. Spiel.

Fünf Steine gegen Zwey und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 27, 29, 31, 32, 47.
S. D. 20. — 9, 18.

1.	27 - 22	D. 20 - 36^{*3}
2.	22 - 4 D.^{*2}	†

---

2. Stellung.

W. 15, 20, 27, 31, 47.
S. D. 4. — 11, 19.

1.	20 - 14	19 - 10*
2.	27 - 21	D. 4 - 36*
3.	15 - 4 D.*	†

---

3. Stellung.

W. 28, 30, 34, 35, 49.
S. D. 19. — 10, 18.

1.	28 - 23	18 - 40^{*2}
2.	35 - 44*	D. 19 - 35*
3.	44 - 40	D. 35 - 44*
4.	49 - 40* ꝛc.	†

---

4. Stellung.

W. 24, 25, 30, 45, 49.
S. D. 13. — 5, 14.

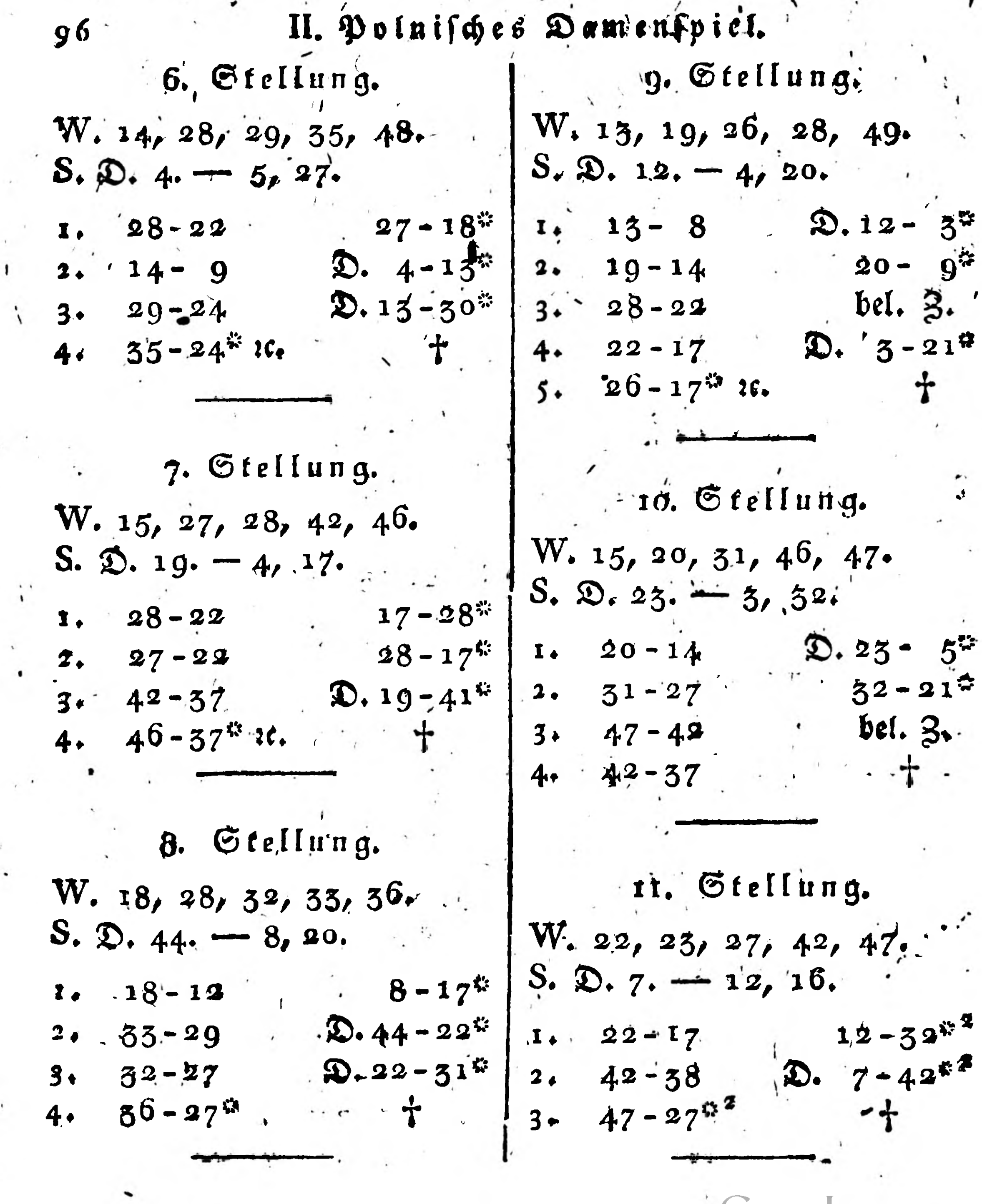
1.	25 - 20	14 - 34^{*2}
2.	45 - 40	D. 13 - 44^{*2}
3.	49 - 29^{*2} ꝛc.	†

---

5. Stellung.

W. 17, 34, 35, 47, 49.
S. D. 13. — 7, 9.

1.	17 - 12	7 - 18*
2.	34 - 30	18 - 22
3.	30 - 24	D. 13 - 30*
4.	35 - 24*	†



6. Stellung.

W. 14, 28, 29, 35, 48.
S. D. 4. — 5, 27.

1.	28-22	27-18*
2.	14- 9	D. 4-13*
3.	29-24	D. 13-30*
4.	35-24* ꝛc.	†

7. Stellung.

W. 15, 27, 28, 42, 46.
S. D. 19. — 4, 17.

1.	28-22	17-28*
2.	27-22	28-17*
3.	42-37	D. 19-41*
4.	46-37* ꝛc.	†

8. Stellung.

W. 18, 28, 32, 33, 36.
S. D. 44. — 8, 20.

1.	18-12	8-17*
2.	33-29	D. 44-22*
3.	32-27	D. 22-31*
4.	36-27*	†

9. Stellung.

W. 13, 19, 26, 28, 49.
S. D. 12. — 4, 20.

1.	13- 8	D. 12- 3*
2.	19-14	20- 9*
3.	28-22	bel. Z.
4.	22-17	D. 3-21*
5.	26-17* ꝛc.	†

10. Stellung.

W. 15, 20, 31, 46, 47.
S. D. 23. — 3, 32.

1.	20-14	D. 23- 5*
2.	31-27	32-21*
3.	47-42	bel. Z.
4.	42-37	†

11. Stellung.

W. 22, 23, 27, 42, 47.
S. D. 7. — 12, 16.

1.	22-17	12-32*[2]
2.	42-38	D. 7-42*[2]
3.	47-27*[2]	†

12. Stellung.

W. 25, 34, 36, 43, 48.
S. D. 37. — 5, 33.

1.	43-38	33-42*
2.	36-31	D. 37-26*
3.	48-37*	D. 26-30^{*2}
4.	25-34*	†

13. Stellung.

W. 22, 27, 28, 32, 41.
S. D. 39. — 6, 26.

1.	27-21	26-17*
2.	22-11*	6-17*
3.	41-36	D. 39-22*
4.	32-27	D. 22-31*
5.	36-27*	†

14. Stellung.

W. 16, 36, 37, 42, 43.
S. D. 27. — 7, 33.

1.	42-38	33-31^{*2}
2.	43-38	D. 27-49*
3.	36-27*	D. 49-21*
4.	16-27* ꝛc.	†

47. Spiel.

Fünf Steine gegen Drey und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 18, 24, 28, 29, 37.
S. D. 47. — 8, 15, 32.

1.	18-12	32-34^{*2}
2.	12- 3D.*	D. 47-20*
3.	D. 3-39^{*2} ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 23, 24, 34, 45, 49.
S. D. 8. — 1, 14, 25.

1.	23-19	14-23*
2.	34-30	25-34*
3.	45-40	D. 8-44^{*2}
4.	49-18^{*3} ꝛc.	†

3. Stellung.

W. 19, 23, 28, 29, 32.
S. D. 15. — 8, 13, 20.

1.	19 - 14	20 - 9*
2.	28 - 22	D. 15 - 18*3
3.	23 - 14*3 rc.	†

---

4. Stellung.

W. 23, 30, 32, 34, 42.
S. D. 28. — 13, 14, 25.

1.	23 - 18	D. 28 - 48*2
2.	18 - 20*2	25 - 14*
3.	30 - 25	D. 48 - 30*
4.	25 - 34* rc.	†

---

5. Stellung.

W. 14, 15, 20, 29, 34.
S. D. 7. — 3, 5, 13.

1.	29 - 24	D. 7 - 45*
2.	24 - 19	13 - 24*
3.	20 - 29*	D. 45 - 10*2
4.	15 - 4D.* rc.	†

---

6. Stellung.

W. 25, 34, 36, 41, 43.
S. D. 42. — 6, 10, 32.

1.	25 - 20	D. 42 - 15*
2.	41 - 37	32 - 41*
3.	36 - 47*	10 - 14
4.	43 - 38	D. 15 - 42*
5.	47 - 38*	6 - 11
6.	38 - 32 rc.	†

---

48. Spiel.

Fünf Steine gegen Vier und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 21, 27, 28, 31, 47.
S. D. 14. — 7, 8, 12, 16.

1.	27 - 22	D. 14 - 17*3
2.	22 - 13*3 rc.	†

---

2. Stellung.

W. 12, 13, 24, 25, 31.
S. D. 10. — 3, 5, 6, 11.

1.	24 - 19	D. 10 - 8*1
2.	13 - 2D.*	11 - 17
3. D.	2 - 13 rc.	†

---

49. Spiel.

Sechs Steine gegen Zwey und Eine Dame.

W. 38, 41, 42, 45, 47, 50.
S. D. 23. — 34, 36.

1.	50-44	D. 23-46*
2.	44-39	34-32*[2]
3.	42-37	32-41*
4.	45-40	†

50. Spiel.

Sechs Steine gegen Drey und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 19, 20, 23=25, 48.
S. D. 3. — 1, 5, 9.

1.	20-14	9-18*[3]
2.	19-14	D. 3-20*
3.	25-14*	†

2. Stellung.

W. 18, 20, 24, 27, 41, 46.
S. D. 22. — 8, 9, 15.

1.	18-12	D. 22-47*[1]
2.	12-14*[2]	D. 47-36
3.	46-41	D. 36-47*
4.	14-10	15-4*
5.	20-15	D. 47-20*
6.	15-24* ꝛc.	†

3. Stellung.

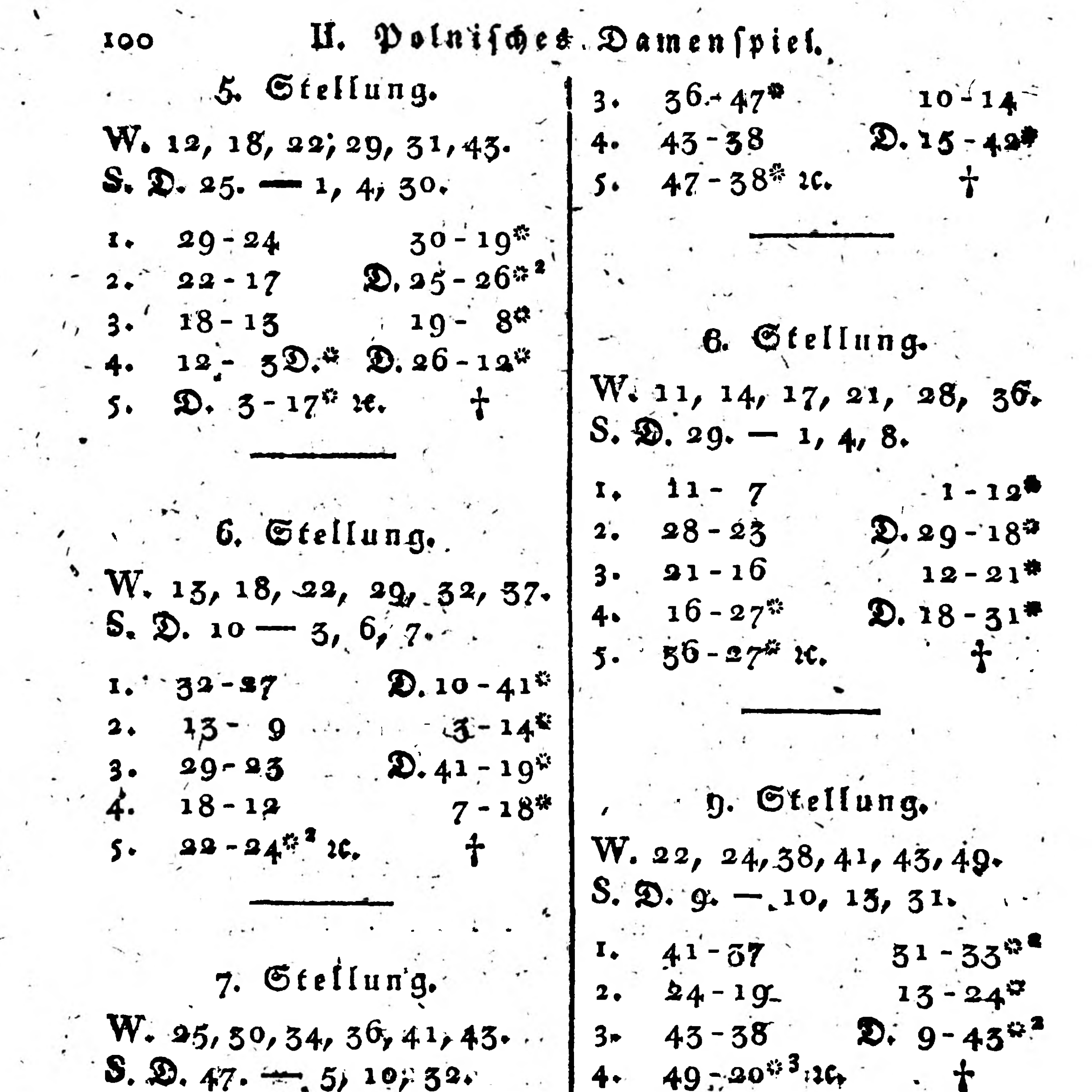
W. 27=29, 35, 38, 42.
S. D. 9. — 7, 18, 25.

1.	29-23	18-29*
2.	28-23	D. 9-48*[2]
3.	23-34*	D. 48-30*
4.	35-24* ꝛc.	†

4. Stellung.

W. 18, 21, 22, 25, 26, 44.
S. D. 38. — 6, 7, 9.

1.	22-17	D. 38-16*
2.	26-21	D. 16-12*[3]
3.	17-8* ꝛc.	†



5. Stellung.

W. 12, 18, 22, 29, 31, 43.
S. D. 25. — 1, 4, 30.

1.	29-24	30-19*
2.	22-17	D. 25-26^{*2}
3.	18-13	19-8*
4.	12-3 D.*	D. 26-12*
5.	D. 3-17* rc.	†

6. Stellung.

W. 13, 18, 22, 29, 32, 37.
S. D. 10 — 3, 6, 7.

1.	32-27	D. 10-41*
2.	13-9	3-14*
3.	29-23	D. 41-19*
4.	18-12	7-18*
5.	22-24^{*2} rc.	†

7. Stellung.

W. 25, 30, 34, 36, 41, 43.
S. D. 47. — 5, 10, 32.

1.	30-24	D. 47-15*
2.	41-37	32-41*
3.	36-47*	10-14
4.	43-38	D. 15-42*
5.	47-38* rc.	†

8. Stellung.

W. 11, 14, 17, 21, 28, 36.
S. D. 29. — 1, 4, 8.

1.	11-7	1-12*
2.	28-23	D. 29-18*
3.	21-16	12-21*
4.	16-27*	D. 18-31*
5.	36-27* rc.	†

9. Stellung.

W. 22, 24, 38, 41, 43, 49.
S. D. 9. — 10, 13, 31.

1.	41-37	31-33^{*2}
2.	24-19	13-24*
3.	43-38	D. 9-43^{*2}
4.	49-20^{*3} rc.	†

10. Stellung.

W. 21, 24, 25, 29, 37, 41.
S. D. 14. — 10, 12, 18.

1.	21 - 17	12 - 21*
2.	29 - 23	18 - 20*²
3.	37 - 31	D. 14 - 46*
4.	25 - 5 D.*²	21 - 26
5.	31 - 27	†

---

11. Stellung.

W. 9, 22, 27, 32, 35, 38.
S. D. 50. — 12, 15, 26.

1.	9 - 4 D.	D. 50 - 6*
2.	38 - 33	D. 6 - 50*
3.	27 - 21	26 - 17*
4.	32 - 28	D. 50 - 22*
5.	D. 4 - 36* rc.	†

---

51. Spiel.

Sechs Steine gegen Vier und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 15, 23, 27, 29, 37.
S. D. 13. — 5, 8, 16, 17.

1.	28 - 22	17 - 19*²
2.	29 - 24	D. 13 - 20*³
3.	15 - 2 D.*³ rc.	†

---

2. Stellung.

W. 19, 21, 23, 28, 32, 49.
S. D. 34. — 10, 12, 14.

1.	23 - 18	12 - 23*
2.	21 - 17	11 - 33*²
3.	19 - 30*³ rc.	†

---

3. Stellung.

W. 14, 15, 23, 27, 28, 32.
S. D. 13. — 2, 8, 16, 17.

1.	28 - 22	17 - 10*³
2.	15 - 4 D.*	D. 13 - 36*
3.	32 - 27 rc.	†

---

4. Stellung.

W. 14, 23, 29, 30, 39, 40.
S. D. 11. — 3, 5, 10, 17.

1.	23-18	10-19*
2.	18-12	17- 8*
3.	29-24*	D. 11-35*2
4.	24- 2D.*2	D. 35-24*
5. D.	2-30* ꝛc.	†

5. Stellung.

W. 19, 25, 27, 30, 33, 38.
S. D. 18. — 4, 5, 10, 16.

1.	27-21	16-27*
2.	38-32	27-29*2
3.	19-14	10-19*
4.	30-24	19-30*
5.	25-12*3 ꝛc.	†

52. Spiel.

Sechs Steine gegen Fünf und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 22, 27, 29, 32, 39, 44.
S. D. 13. — 11, 12, 16, 20, 24.

1.	32-28	24-33*
2.	22-17	12-23*3
3.	39- 8*3 ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 13, 17, 22, 27, 33, 48.
S. D. 36. — 2, 4, 6, 20, 30.

1.	17-11	6-39*3
2.	48-43	D. 36- 9*2
3.	43- 3D.*4 ꝛc.	†

3. Stellung.

W. 12, 25, 30, 32, 34, 37.
S. D. 9. — 1, 3, 5, 19.

1.	25-20	D. 9-25*
2.	30-24	D. 25- 8*3
3.	24- 2D.*2 ꝛc.	†

4. Stellung.

W. 13, 21, 23, 27, 28, 48.
S. D. 47. — 2, 4, 12, 15, 17.

1.	23-18	12-32*2
2.	27-38*	D. 47- 8*2
3.	21- 3D.*2 ꝛc.	†

5. Stellung.

W. 16, 28, 32, 34, 44.
S. D. 18. — 6, 7, 13, 14, 24.

1. 33-29 — 24-22*2
2. 32-27 — D. 18-21*3
3. 16-20*4 ꝛc. †

---

6. Stellung.

W. 13, 16, 18, 23, 31, 33.
S. D. 15. — 1, 2, 4, 6, 24.

1. 13-9 — 4-22*2
2. 23-19 — 24-13*
3. 31-27 — D. 15-21*2
4. 16-9*3 ꝛc. †

---

7. Stellung.

W. 18, 19, 24, 35, 39, 40.
S. D. 11. — 3, 4, 10, 15, 17.

1. 18-12 — 17-8*
2. 35-30 — D. 11-35*2
3. 19-14 — 10-19*
4. 24-2 D.*2 — D. 35-24*
5. D. 2-30* ꝛc. †

---

8. Stellung.

W. 13, 23, 29, 30, 37, 47.
S. D. 45. — 2, 4, 5, 15, 36.

1. 47-41 — 36-47 D.*
2. 29-24 — D. 45-9*2
3. 30-25 — D. 47-20*
4. 25-3 D.*2 ꝛc. †

---

9. Stellung.

W. 17, 19, 27, 28, 38, 41.
S. D. 15. — 2, 3, 6, 7, 20.

1. 19-14 — 20-9*
2. 28-22 — D. 15-36*2
3. 17-12 — 7-18*
4. 22-4 D.*2 — D. 36-22*
5. D. 4-36* ꝛc. †

---

53. Spiel.

Sechs Steine gegen Sechs und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 17, 21, 27, 29, 33, 37.
S. D. 5. — 7, 16, 19, 20, 24, 30.

1.	27-22	16-18*2
2.	29-23	D. 3-29*3
3.	23- 1D.*6 ꝛc.	†

---

2. Stellung.

W. 18, 23, 25, 28, 38, 40.
S. D. 16. — 4, 7, 9, 15, 27.

1.	18-12	7-29*2
2.	28-22	27-18*
3.	40-34	D. 16-30*2
4.	25-14*5 ꝛc.	†

---

3. Stellung.

W. 15, 29, 32, 38, 39, 42.
S. D. 26. — 4, 5, 12, 14, 18, 31.

1.	32-27	31-22*
2.	15-10	D. 26-23*3
3.	10- 8*4 ꝛc.	†

---

54. Spiel.

Sechs Steine gegen Sieben und Eine Dame.

W. 28, 29, 33, 34, 39, 40.
S. D. 20. — 4, 8, 10, 13, 15, 27.

1.	29-23	D. 20-38*
2.	23-19	13-24*
3.	28-22	27-18*
4.	39-33	D. 38-29*
5.	34- 5D.*5 ꝛc.	†

---

55. Spiel.

Sieben Steine gegen Vier und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 14, 16, 23, 28, 32, 34.
S. D. 4. — 6, 17, 22, 35.

1.	34-30	35-24*
2.	14-10	D. 4-15*
3.	23-19	24-15*
4.	32-27	D. 15-21*2
5.	16- 9*3 ꝛc.	†

---

2. Stellung.

W. 14, 17, 20, 26, 29, 34, 35.
S. D. 18. — 3, 5, 6, 16.

1. 34-30 D.18-25*[2]
2. 14- 9 3-14*
3. 20- 9* D.25-21*
4. 26-17* ꝛc. †

3. Stellung.

W. 16, 19, 22, 23, 27, 32, 44.
S. D. 30. — 1, 3, 9, 12.

1. 16-11 D.30-16*[2]
2. 32-28 D.16-18*[3]
3. 22- 4D.*[2] ꝛc. †

4. Stellung.

W. 23, 24, 31, 34=36, 38.
S. D. 12. — 5, 9, 10, 25.

1. 24-20 D.12-26*[3]
2. 20-14 10-19*
3. 36-31 D.26-30*[2]
4. 35- 4D.*[3] ꝛc. †

5. Stellung.

W. 13=15, 27, 31, 48, 50.
S. D. 8. — 2, 4=6.

1. 27-21 D.8-10*[3]
2. 13- 9 4-13*
3. 15- 4D.* ꝛc. †

6. Stellung.

W. 13, 19, 22=25, 29.
S. D. 43. — 5, 10, 12, 15.

1. 24-20 15-33*
2. 13- 9 3-14*
3. 23-18 12-23*
4. 19-48*[3] ꝛc. †

7. Stellung.

W. 22, 24, 30, 37, 38, 40, 43.
S. D. 16. — 11, 13, 14, 26.

1. 38-33 D.16-35*[2]
2. 22-17 11-22*
3. 24-20 D.35-31*[3]
4. 20-36*[4] †

8. Stellung.

W. 12, 21, 22, 27, 29, 31, 48.
S. D. 44. — 2, 20, 14, 19.

1.	22-17	D. 44- 6*
2.	29-23	19-28*
3.	12- 8	2-13*
4.	21-17*	D. 6-22*
5.	27-20*3 rc.	†

---

9. Stellung.

W. 15, 18, 19, 30, 37, 38, 41.
S. D. 17. — 3, 4, 10, 27.

1.	19-14	10-19*
2.	18-12	D. 17- 8*
3.	37-31	27-47 D.*2
4.	30-24	D. 47-20*2
5.	15- 2 D.*3 rc.	†

---

10. Stellung.

W. 28, 31, 32, 37, 39, 47, 48.
S. D. 19. — 8, 25, 26, 35.

1.	39-34	35-22*
2.	32-27	D. 19-46*
3.	27-18*	26-37*
4.	47-41 rc.	†

---

11. Stellung.

W. 18, 24, 28, 29, 32, 34.
S. D. 5. — 4, 8, 14, 21.

1.	24-20	14-25*
2.	28-22	D. 5-37*
3.	18-13	8-19*
4.	22-17	21-12*
5.	33-28	D. 37-23*
6.	29- 7*2 rc.	†

---

12. Stellung.

W. 20, 24, 29, 35, 40, 43, 48.
S. D. 41. — 3, 5, 18, 37.

1.	48-42	37-39*2
2.	20-14	D. 41-10*
3.	29-23	18-20*2
4.	40-34	39-30*
5.	35- 4 D.*3 rc.	†

---

13. Stellung.

W. 19, 22, 23, 28, 30, 35.
S. D. 37. — 5, 9, 19, 21.

1.	22 - 17	21 - 12*
2.	19 - 13	9 - 18*
3.	29 - 24	18 - 20^{*2}
4.	30 - 24	D. 37 - 30^{*2}
5.	35 - 4D.^{*3} rc.	†

56. Spiel.

Sieben Steine gegen Fünf und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 12, 18, 20, 23, 25, 26, 29.
S. D. 27. — 1, 3, 7, 9, 10.

1.	18 - 13	9 - 18*
2.	20 - 14	10 - 28^{*2}
3.	12 - 21^{*3} rc.	†

2. Stellung.

W. 18, 19, 23, 25, 28, 29, 48.
S. D. 10. — 3, 7, 9, 12, 14.

1.	18 - 13	9 - 18*
2.	29 - 24	18 - 20^{*2}
3.	28 - 22	14 - 23*
4.	25 - 5D.^{*2} rc.	†

3. Stellung.

W. 21, 25, 26, 27, 31, 33, 41.
S. D. 44. — 1, 12, 13, 24, 30.

1.	33 - 29	24 - 33*
2.	21 - 17	12 - 32^{*2}
3.	23 - 18	13 - 22*
4.	31 - 27	22 - 31*
5.	26 - 50^{*4} rc.	†

4. Stellung.

W. 24, 25, 32, 33, 38, 42, 44.
S. D. 9. — 4, 8, 10, 14, 18.

1.	24 - 19	14 - 23*
2.	25 - 20	D. 9 - 25*
3.	44 - 39	D. 25 - 28^{*3}
4.	33 - 2D.^{*3} rc.	†

5. Stellung.

W. 18, 20, 27, 29, 33, 34, 40.
S. D. 42. — 2, 7, 9, 15.

1.	29 - 23	D. 42 - 29*
2.	27 - 22	15 - 24*
3.	18 - 12	8 - 19^{*3}
4.	34 - 3D^{*3} rc.	†

57. Spiel.

Sieben Steine gegen Sechs und Eine Dame.

W. 24, 28 = 30, 35, 39, 42.
S. D. 14. — 1, 5, 10, 11, 16, 18.

1.	29 - 23	18 - 20*[2]
2.	39 - 34	D. 14 - 48*[2]
3.	30 - 25	D. 48 - 30*
4.	35 - 4 D.*[3] rc.	†

---

58. Spiel.

Sieben Steine gegen Sieben und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 21 = 23, 28, 29, 47, 49.
S. D. 39. — 2, 6, 8, 12 = 14, 30.

1.	29 - 24	30 - 19*
2.	22 - 17	D. 39 - 11*[2]
3.	21 - 16	19 - 28*
4.	16 - 20*[4] rc.	†

---

2. Stellung.

W. 25, 27 = 29, 35, 42, 47.
S. D. 13. — 4, 8, 15, 16, 18, 19, 26.

1.	29 - 23	18 - 29*
2.	28 - 23	D. 13 - 48*[2]
3.	23 - 34*	D. 48 - 30*
4.	35 - 2 D.*[3] rc.	†

---

59. Spiel.

Acht Steine gegen Vier und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 11, 17, 19, 23, 27, 36, 38, 39.
S. D. 10. — 2, 6, 8, 40.

1.	39 - 34	40 - 18*[2]
2.	17 - 12	D. 10 - 7*[3]
3.	12 - 1 D.*	8 - 12
4.	38 - 32	2 - 7
5.	32 - 27	6 - 11
6. D.	1 - 6	11 - 16
7. D.	6 - 28 rc.	†

---

2. Stellung.

W. 20, 27, 37, 38, 41 = 43, 47.
S. D. 28. — 1, 6, 16, 34.

1.	37-31	D. 28-46*
2.	27-21	16-36*[2]
3.	43-39	34-32*[2]
4.	42-37	32-41*
5.	20-14	6-11
6.	14- 9	11-17
7.	9- 3 D.	17-22
8. D.	3-25	22-28
9. D.	25-39	28-32
10. D.	39-43	32-37
11. D.	43-48	bel. Z.
12. D.	48-26* 2c.	†

60. Spiel.

Acht Steine gegen Fünf und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 19, 22, 24, 27 = 29, 34, 55.
S. D. 11. — 8, 13, 15, 16, 20.

1.	19-14	20- 9*
2.	27-21	16-18*[2]
3.	29-23	D. 11-19*[3]
4.	23-23*[4] 2c.	†

2. Stellung.

W. 17, 19, 29, 30, 38, 43, 44, 48.
S. D. 2. — 1, 3, 5, 10, 20.

1.	29-24	20-29*
2.	19-14	D. 2-49*[3]
3.	17-12	10-19*
4.	38-33	D. 49- 8*[2]
5.	33- 2 D.*[3] 2c.	†

61. Spiel.

Acht Steine gegen Sechs und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 22, 24, 28, 29, 32, 34, 39, 44.
S. D. 14. — 1, 6, 8, 9, 13, 21.

1.	24-19	13-33^{*2}
2.	32-27	21-23^{*2}
3.	39-10^{*3} rc.	†

---

2. Stellung.

W. 22, 23, 27, 28, 35, 40, 47, 48.
S. D. 24. — 5, 8, 10, 11, 17, 25.

1.	23-19	D. 24-13*
2.	28-23	17-19^{*2}
3.	48-42	D. 13-48^{*2}
4.	40-34	D. 48-30*
5.	35- 2D.^{*3} rc.	†

---

3. Stellung.

W. 21, 29, 34, 37, 38, 40, 41, 48.
S. D. 23. — 12, 16, 18, 20, 22, 25.

1.	40-35	16-27*
2.	37-31	27-47D.^{*2}
3.	34-30	D. 47-24^{*2}
4.	30- 8^{*4} rc.	†

---

4. Stellung.

W. 22, 26=29, 32, 37, 43.
S. D. 12. — 9=11, 15, 17, 30.

1.	29-24	30-19*
2.	28-23	D. 12-31^{*3}
3.	26-37*	17-28*
4.	32- 3D.^{*3} rc.	†

---

5. Stellung.

W. 16, 21, 29, 30, 34, 35, 42, 49.
S. D. 13. — 5, 6, 8, 12, 14, 28.

1.	29-23	28-19*
2.	21-17	12-21*
3.	16-27*	D. 13-48^{*2}
4.	30-25	D. 48-30*
5.	35- 2D.^{*3} rc.	†

---

6. Stellung.

W. 16, 22, 24, 27, 28, 37=39.
S. D. 8. — 7, 9, 13, 19, 30, 35.

1. 28-23 19-17*[2]
2. 38-32 30-19*
3. 27-22 17-28*
4. 32- 1 D.*[5] 2c. †

7. Stellung.

W. 20, 22, 25, 27, 32, 33, 35, 48.
S. D. 36. — 4, 5, 8, 10, 13, 16.

1. 27-21 16-29*[3]
2. 35-30 D. 36-18*
3. 20-14 10-19*
4. 30-24 19-30*
5. 25- 3 D.*[4] 2c. †

8. Stellung.

W. 27, 31, 32, 36, 37, 39, 41, 43.
S. D. 23. — 6, 7, 11, 13, 16, 28.

1. 39-33 28-48 D.*[2]
2. 32-28 D. 23-21*[2]
3. 31-26 D. 48-31*
4. 26-17* 11-22*
5. 36- 9*[3] 2c. †

9. Stellung.

W. 23, 24, 27, 32, 33, 38, 42, 44.
S. D. 9. — 4, 5, 7, 10, 14, 26.

1. 27-21 26-17*
2. 23-19 14-23*
3. 24-20 D. 9-25*
4. 44-39 D. 25-28*[3]
5. 33- 2 D.*[5] 2c. †

10. Stellung.

W. 18, 22, 23, 28, 29, 33, 34, 48.
S. D. 14. — 4, 15, 19, 21, 25.

1. 18-13 19- 8*
2. 23-18 D. 14-46*
3. 18-13 8-19*
4. 22-17 21-12*

5.	33 - 28	D. 46 - 23*
6.	29 - 7*[2] ꝛc.	†

11. Stellung.

W. 27, 28, 32, 33, 36, 43, 46, 49.

S. D. 25. — 11, 13, 17, 19, 34.

1.	33 - 29	34 - 23*
2.	46 - 41	D. 25 - 48*
3.	27 - 21	17 - 26*
4.	32 - 27	23 - 21*[2]
5.	41 - 37	D. 48 - 31*
6.	36 - 9*[5]	26 - 31
7.	9 - 4 D.	D. 31 - 36
8. D.	4 - 10 ꝛc.	†

62. Spiel.

Acht Steine gegen Sieben und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 24, 27, 29, 35, 37, 39, 48.

S. D. 15. — 7, 9, 11, 14, 20.

1.	29 - 23	20 - 18*[2]
2.	39 - 33	D. 15 - 22*[3]
3.	28 - 10*[4] ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 28, 29, 32, 33, 35, 37, 38, 50.

S. D. 21. — 6, 7, 9, 16, 19, 26, 27.

1.	28 - 22	27 - 18*
2.	29 - 23	19 - 39*[2]
3.	37 - 31	26 - 28*[2]
4.	50 - 44	D. 21 - 40*[2]
5.	35 - 4 D.*[5] ꝛc.	†

3. Stellung.

W. 23, 27, 29, 31, 34, 40, 47, 49.

S. D. 17. — 2, 6, 9, 11, 13, 20, 36.

1.	23 - 18	13 - 22*
2.	27 - 18*	36 - 27*

3.	18 - 15	9 - 18*
4.	29 - 24	20 - 29*
5.	34 - 32*[4] ꝛc.	†

---

4. Stellung.

W. 21, 27, 29=31, 34, 38, 43.
S. D. 45. — 5, 7, 10, 12, 17, 18, 20.

1.	29 - 23	D. 45 - 26*[3]
2.	43 - 38	18 - 29*
3.	27 - 22	17 - 28*
4.	30 - 24	D. 26 - 17*
5.	24 - 2 D.*[4] ꝛc.	†

---

5. Stellung.

W. 24, 27=29, 35, 42, 44, 45.
S. D. 5. — 2, 3, 7, 9, 11, 14, 17.

1.	24 - 20	14 - 25*
2.	27 - 22	D. 5 - 48*[2]
3.	45 - 40	17 - 28*
4.	29 - 23	28 - 19*
5.	40 - 34	D. 48 - 30*
6.	35 - 4 D.*[3] ꝛc.	†

---

6. Stellung.

W. 15, 18, 23, 24, 32, 37, 38, 50.
S. D. 40. — 3, 4, 10, 11, 14, 17, 21.

1.	50 - 44	D. 40 - 49*
2.	32 - 28	D. 49 - 46*[2]
3.	24 - 20	14 - 25*
4.	18 - 12	17 - 19*[2]
5.	23 - 5 D.*[2]	D. 46 - 23*
6. D.	5 - 2*[3] ꝛc.	†

---

7. Stellung.

W. 21, 26, 27, 29, 32, 35, 38, 43.
S. D. 14. — 1, 3, 6, 11, 15, 20, 25.

1.	35 - 30	25 - 23*[2]
2.	32 - 28	23 - 32*
3.	21 - 16	32 - 21*
4.	16 - 7*	1 - 12*
5.	26 - 10*[4] ꝛc.	†

---

8. Stellung.

W. 12, 16, 17, 26 = 29, 31.
S. D. 9. — 1 = 4, 6, 10, 30.

1.	29 - 24	30 - 19*
2.	27 - 21	D. 9 - 36*
3.	12 - 8	2 - 13*
4.	28 - 22	D. 36 - 18*
5.	17 - 11	6 - 17*
6.	21 - 5 D.*[4] ꝛc.	†

9. Stellung.

W. 18, 23, 25, 28, 30, 37, 39, 48.
S. D. 33. — 4, 5, 7, 8, 10, 14, 27.

1.	18 - 13	D. 33 - 9*[2]
2.	23 - 19	14 - 23*
3.	37 - 32	27 - 38*
4.	39 - 33	38 - 29*
5.	30 - 24	29 - 20*
6.	25 - 1 D.*[4] ꝛc.	†

63. Spiel.

Acht Steine gegen Acht und Eine Dame.

W. 23, 32, 37, 38, 40 = 42, 44.
S. D. 35. — 9, 12 = 14, 16, 21, 24, 27.

1.	40 - 34	D. 35 - 49*
2.	32 - 28	D. 49 - 32*
3.	34 - 29	24 - 22*[2]
4.	37 - 10*[5] ꝛc.	†

64. Spiel.

Neun Steine gegen Sechs und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 22, 24, 26 = 28, 32, 34, 37, 49.
S. D. 11. — 1, 6, 9, 13, 16, 17.

1.	24 - 19	13 - 24*
2.	28 - 23	17 - 19*[2]
3.	34 - 29	24 - 33*
4.	27 - 22	D. 11 - 28*
5.	32 - 3 D.*[3] ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 15, 17, 22, 27, 33, 38, 40, 46.

S. D. 24. — 4, 6, 7, 16, 19, 29.

1.	40 - 34	29 - 40*
2.	33 - 28	D. 24 - 47*
3.	39 - 34	40 - 29*
4.	28 - 23	19 - 28*
5.	22 - 24*2	D. 47 - 20*
6.	15 - 24* ꝛc.	†

---

3. Stellung.

W. 25, 28, 29, 32, 33, 37, 42, 47, 50.

S. D. 14. — 1, 2, 6, 10, 15, 18.

1.	28 - 22	18 - 38*2
2.	50 - 45	D. 14 - 46*a
3.	29 - 24	38 - 20*2
4.	25 - 5 D.*1	bel. Z.
5.	42 - 37	†

---

a. Oder D. 14 - 41*. Siehe Veränderung.

Veränderung.

2.	- -	D. 14 - 41*
3.	47 - 36*	38 - 47 D.*
4.	29 - 24	D. 47 - 20*2
5.	25 - 5 D.*2 ꝛc.	†

---

4. Stellung.

W. 19, 20, 24, 25, 28, 39, 43, 46, 48.

S. D. 7. — 4, 5, 18, 26, 27, 37.

1.	19 - 13	18 - 9*
2.	28 - 22	27 - 18*
3.	20 - 14	9 - 29*2
4.	48 - 42	37 - 48 D.*
5.	39 - 34	D. 48 - 30*2
6.	25 - 1 D.*4 ꝛc.	†

---

5. Stellung.

W. 18, 21, 23, 24, 32, 37, 43, 44, 48.

S. D. 10. — 4, 6, 7, 9, 11, 14.

1.	24 - 20	14 - 25*
2.	43 - 38	D. 10 - 30*2

3. 18-15 9-18*
4. 21-17 11-22*
5. 38-33 D.50-28*
6. 32- 1D.*[3] ꝛc. †

---

6. Stellung.

W. 14, 22, 24, 27, 28, 33, 35, 39, 49.
S. D. 11. — 3, 5, 7, 9, 26.

1. 14-10 5-14*
2. 24-20 14-25*
3. 27-21 26-17*
4. 28-23 17-19*[2]
5. 39-34 D.11-30*[2]
6. 35-11*[4] ꝛc. †

---

7. Stellung.

W. 18, 22, 25, 26, 32, 33, 35, 38, 50.
S. D. 24. — 1, 2, 11, 14, 16, 34.

1. 18-13 D.24- 8*.
2. 33-29 34-23*.
3. 35-30 D. 8-35*
4. 50-44 D.35-49*
5. 22-17 11-22*
6. 32-27 D.49-21*[2]
7. 26-10*[4] ꝛc. †

---

65. Spiel.

Neun Steine gegen Sieben und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 19, 23, 28, 29, 31, 33, 37, 38, 47.
S. D. 4. — 1, 6, 7, 9, 10, 16, 20.

1. 19-13 9-18*
2. 23-12* 7-18*
3. 29-23 18-29*
4. 33-15*[2] D. 4-36*
5. 15- 4D.* 1- 7
6. 28-22 D.36-18
7. D. 4-27* ꝛc. †

---

2. Stellung.

W. 22 - 24, 28 - 31, 36, 40.
S. D. 2. — 5, 9, 10, 13, 15, 20, 21.

1.	22-18	13-33*^{2}
2.	29-38*	20-18*^{2}
3.	38-32	D. 2-27*^{3}
4.	31- 4D.*^{3} ꝛc.	†

---

3. Stellung.

W. 18, 22, 23, 27, 28, 30, 34, 35, 42.
S. D. 8. — 1 - 3, 6, 9, 10, 26.

1.	27-21	26-17*
2.	22-11*	6-17*
3.	28-22	17-19*^{2}
4.	18-12	D. 8-48*^{2}
5.	30-25	D. 48-30*
6.	35-15*^{4} ꝛc.	†

---

66. Spiel.

Neun Steine gegen Acht und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 16, 19, 24, 29, 31, 35, 37, 39, 40.
S. D. 49. — 3, 5, 10, 11, 15, 21, 22, 26.

1.	35-30	D. 49-35*
2.	19-14	10- 8*^{2}
3.	37-32	26-28*^{2}
4.	29-23	28-19*
5.	24- 2D.*^{2}	D. 35-24*
6.	D. 2-30* ꝛc.	†

---

2. Stellung.

W. 17, 21, 24, 26, 27, 29, 31, 32, 36.
S. D. 40. — 2, 3, 7 - 10, 12, 14.

1.	29-23	D. 40-18*
2.	17-11	7-16*
3.	24-19	14-23*
4.	32-28	23-32*

5.	27-38*	16-27*
6.	31-15*[4] ꝛc.	†

67. Spiel.

Zehn Steine gegen Sieben und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 18, 22, 26, 28, 33, 34, 37, 39, 44.

S. D. 3. — 2, 7, 9, 12, 17.

1.	28-23	17-19*[2]
2.	26-21	12-23*
3.	21-17	D. 3-29*[4]
4.	33-15*[4] ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 23, 25, 27, 28, 30, 33, 34, 43, 45, 50.

S. D. 37. — 4, 8, 10, 13, 15, 16.

1.	28-22	D. 37-35*[2]
2.	25-20	15-24*
3.	27-21	16-18*[2]
4.	45-40	D. 35-29*[3]
5.	34-5 D.*[5] ꝛc.	†

3. Stellung.

W. 22, 25, 27, 30, 32, 34, 37, 42.

S. D. 8. — 1, 6, 9, 11, 12, 19, 24.

1.	22-18	12-23*
2.	27-21	D. 8-26*
3.	25-20	24-15*
4.	32-28	23-41*[2]
5.	36-47*	D. 26-48*
6.	30-25	D. 48-30*
7.	35-4 D.*[3] ꝛc.	†

4. Stellung.

W. 15, 16, 21, 26, 27, 29, 30, 33, 35.

S. D. 37. — 1, 2, 5, 12, 13, 17, 18.

1.	15-10	5-14*
2.	33-28	D. 37-19*

3.	29-23	18-40*[2]
4.	35-44*	D. 19-49*[2]
5.	16-11	17- 6*
6.	21-16	D. 49-21*
7.	26-10*[4] rc.	†

5. Stellung.

W. 19, 22 = 25, 33, 38, 39, 42, 46.

S. D. 35. — 5, 6, 8, 10, 12, 13, 16.

1.	22-18	13-22*
2.	24-20	D. 35-13*
3.	23-18	12-23*
4.	33-28	22=44*[2]
5.	43-39	44-33*
6.	38- 9*[3] rc.	†

68. Spiel.

Zehn Steine gegen Acht und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 15, 18, 22, 25, 28, 30, 32, 36, 45, 49.

S. D. 48. — 5, 7, 9, 11, 13, 16, 17, 21.

1.	32-27	21-12*[3]
2.	25-20	D. 48-14*[2]
3.	15-10	17-28*
4.	10- 6*[4] rc.	†

2. Stellung.

W. 13, 17, 18, 22, 27, 31, 32, 35, 44, 50.

S. D. 42. — 2, 4 = 6, 11, 14, 15, 25.

1.	27-21	D. 42-26*
2.	35-30	25-34*
3.	13- 8	2-13*
4.	18-20*[2]	15-24*
5.	22-18	11-13*[2]
6.	44-39	D. 26-44*[2]
7.	50- 8*[4] rc.	†

69. Spiel.

Eilf Steine gegen Acht und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 21, 24, 27, 30 = 32, 34, 38, 44, 48, 50.

S. D. 19. — 1, 2, 6, 12, 13, 18, 23, 25.

1.	24 - 20	D. 19 - 49^{*2}
2.	31 - 26	25 - 14^{*}
3.	27 - 22	18 - 16^{*2}
4.	32 - 27	D. 49 - 21^{*2}
5.	26 - 10^{*4} rc.	†

2. Stellung.

W. 23, 24, 28, 30, 32, 37, 38, 45, 47, 49, 50.

S. D. 21. — 8 = 10, 13, 15, 16, 20, 36.

1.	23 - 19	20 - 29^{*}
2.	49 - 44	13 - 35^{*2}
3.	37 - 31	36 - 27^{*}
4.	28 - 22	27 - 18^{*}
5.	32 - 28	D. 21 - 40^{*2}
6.	45 - 5^{*6} rc.	†

3. Stellung.

W. 18, 22, 27, 28, 31, 33, 35, 42, 44, 45, 47.

S. D. 11. — 2, 8, 9, 15, 16, 20, 24, 30.

1.	18 - 12	8 - 17^{*}
2.	33 - 29	24 - 33^{*}
3.	28 - 39^{*}	17 - 28^{*}
4.	35 - 24	20 - 29^{*}
5.	39 - 34	29 - 49 $D.^{*2}$
6.	31 - 26	D. 49 - 21^{*}
7.	26 - 6^{*2} rc.	†

4. Stellung.

W. 16, 25 = 27, 30, 31, 35, 37 = 39, 47.

S. D. 8. — 1, 4, 6, 9, 13, 15, 18, 22.

1.	16 - 11	6 - 17^{*}
2.	26 - 21	17 - 26^{*}

3.	25-20	15-24*
4.	30-19*	13-24*
5.	37-32	26-28*²
6.	38-33	22-31*
7.	33- 2D.*³ 2c.	†

70. Spiel.

Eilf Steine gegen Neun und Eine Dame.

W. 19, 23, 24, 27=29, 31=33, 36, 37.

S. D. 11.—8=10, 12, 14=17, 26.

1.	28-22	17-39*²
2.	27-21	16-38*²
3.	37-32	26-28*²
4.	23-34*³	14-23*
5.	29-16*³ 2c.	†

71. Spiel.

Eilf Steine gegen Zehn und Eine Dame.

1. Stellung.

W. 27=29, 33, 35=37, 39, 46, 48, 49.

S. D. 2.— 3, 8, 12, 15, 16, 18=20, 25, 26.

1.	37-31	26-37*
2.	46-41	37-46D.*
3.	39-34	D.46-23*
4.	27-22	18-27*
5.	29- 7*²	D. 2-30*³
6.	35- 2D.*³ 2c.	†

2. Stellung.

W. 19, 23, 27, 29, 31, 33, 34, 37, 41, 48, 50.

S. D. 8.— 1, 5=7, 12, 15, 18, 20, 26, 35.

1.	19-14	20- 9*
2.	34-30	35-24*
3.	29-20*	18-38*²
4.	41-36	15-24*
5.	27-21	26-17*
6.	37-32	38-27*
7.	31- 4D.*³ 2c.	†

72. Spiel.

Zwölf Steine gegen Acht und Eine Dame.

W. 22, 25, 27, 29, 32, 33, 35, 37, 42, 46, 47, 49.
S. D. 14. — 1, 2, 5, 11, 13, 20, 24, 26.

1.	22 - 17	11 - 31^{*2}
2.	33 - 28	24 - 22^{*2}
3.	32 - 28	D. 14 - 41^{*2}
4.	47 - 9^{*4} ꝛc.	†

---

73. Spiel.

Zwölf Steine gegen Neun und Eine Dame.

W. 22=24, 26=29, 35, 36, 43, 45, 50.
S. D. 6. — 3, 5, 7=10, 12, 14, 16.

1.	27 - 21	16 - 18^{*2}
2.	45 - 40	D. 6 - 48^{*2}
3.	24 - 20	14 - 25^{*}
4.	29 - 24	18 - 20^{*2}
5.	40 - 34	D. 48 - 30^{*}
6.	35 - 11^{*6} ꝛc.	†

---

74. Spiel.

Dreyzehn Steine gegen Eilf und Eine Dame.

W. 16, 23, 26=29, 31=34, 40, 48, 50.
S. D. 13. — 1, 5=8, 12, 14, 17, 18, 20, 24.

1.	28 - 22	17 - 30^{*3}
2.	40 - 35	24 - 33^{*}
3.	35 - 15^{*2}	18 - 29^{*}
4.	32 - 28	33 - 22^{*}
5.	27 - 20^{*3} ꝛc.	†

---

75. Spiel.

Vierzehn Steine gegen Eilf und Eine Dame.

W. 20, 21, 24, 26, 27, 29, 30, 35, 42, 44, 45, 48=50.
S. D. 46. — 3=7, 9, 11, 13, 15, 16, 19.

1. 29-23 19-28*
2. 27-22 16-18*[2]
3. 20-14 9-29*[2]
4. 42-37 D. 46-32*
5. 49-43 D. 32-40*[2]
6. 45- 1 D.*[4] ꝛc. †

---

76. Spiel.

Fünf Steine gegen Einen und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. 23, 29, 34, 42, 45.
S. D. 18, 19. — 5.

1. 29-23 D. 19-30*[3]
2. 25-34* D. 18-40*
3. 45-34* ꝛc. †

---

2. Stellung

W. 22, 25, 33, 39, 50.
S. D. 12, 28. — 15.

1. 50-45 D. 28-17*
2. 39-34 D. 17-30*[2]
3. 25-34* D. 12-40*
4. 45-34* ꝛc. †

---

3. Stellung.

W. 24, 29, 33, 40, 49.
S. D. 14, 34. — 10.

1. 24-19 D. 14-35*[3]
2. 29-40* D. 35-44*
3. 49-40* ꝛc. †

---

77. Spiel.

Fünf Steine gegen Zwey und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. 16, 26, 31, 34, 43.
S. D. 25, 28. — 3, 6.

1. 43-39 D. 28-50*
2. 31-27 D. 25-21*[2]
3. 26-17* D. 50-11*
4. 16- 7* ꝛc. †

---

2. Stellung.

W. 16, 26, 29, 32, 38.
S. D. 20, 22. — 6, 8.

1.	38-33	D. 22-50*
2.	32-27	D. 20-21*²
3.	26-17*	D. 50-11*
4.	16-7* ꝛc.	†

78. Spiel.

Sechs Steine gegen Einen und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. 19, 30, 34, 36, 45, 47.
S. D. 12, 37. — 18.

1.	19-13	18- 9*
2.	47-42	D. 12-40*
3.	45-34*	D. 37-48*
4.	30-25	D. 48-30*
5.	25-34* ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 22, 23, 27, 38, 47, 49.
S. D. 9, 39. — 6.

1.	23-18	D. 39-11*
2.	27-22	D. 11-42*²
3.	47-38*	D. 9-43*²
4.	49-38* ꝛc.	†

3. Stellung.

W. 24, 26, 32, 37, 43, 48.
S. D. 9, 13. — 17.

1.	24-20	D. 9-25*
2.	32-27	D. 13-42*²
3.	48-37*	D. 25-31*²
4.	26-37* ꝛc.	†

79. Spiel.

Sechs Steine gegen Zwey und Zwey Damen.

W. 21, 22, 26, 27, 46, 48.
S. D. 8, 23. — 7, 15.

1.	22-18	13-31*²
2.	26-37*	D. 8-42*²
3.	48-37*	D. 23-41*
4.	46-37* ꝛc.	†

80. Spiel.

Sechs Steine gegen Drey und Zwey Damen.

W. 13, 18, 19, 23, 25, 28.
S. D. 10, 36. — 1, 3, 4.

1.	18-12	D. 36- 9*
2.	12- 8	3-12*
3.	19-14 2c.	†

81. Spiel.

Sieben Steine gegen Einen und Zwey Damen.

W. 26, 37 = 39, 43, 46, 49.
S. D. 22, 35. — 17.

1.	49-44	D. 35-49*
2.	39-33	D. 22-31*3
3.	26-37*	D. 49-41*2
4.	46-37* 2c.	†

82. Spiel.

Sieben Steine gegen Zwey und Zwey Damen.

W. 26, 28, 32, 33, 37, 43, 46.
S. D. 14, 44. — 6, 20.

1.	33-29	D. 44-22*
2.	32-28	D. 22-31*3
3.	26-37*	D. 14-41*
4.	46-37* 2c.	†

83. Spiel.

Sieben Steine gegen Drey und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. 16, 17, 24, 29, 35, 36, 49.
S. D. 12, 25. — 6, 8, 18.

1.	29-23	18-20*2
2.	35-30	D. 25-11*2
3.	16-18*2 2c.	†

2. Stellung.

W. 14, 16, 23, 28, 32 = 34.
S. D. 4, 22. — 6, 17, 35.

1.	34-30	35-24*
2.	14-10	D. 4-15*

3.	23-19	24-13*
4.	32-27	D. 15-21*[2]
5.	16-9*[3] ꝛc.	†

---

84. Spiel.

Sieben Steine gegen Vier und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. 24, 27 = 29, 38, 41, 48.
S. D. 14, 15. — 7, 12, 13, 20.

1.	29-23	20-18*[2]
2.	38-33	D. 15-22*[3]
3.	28-10*[4] ꝛc.	†

---

2. Stellung.

W. 21, 23, 32, 34, 35, 40, 49.
S. D. 7, 13. — 4, 10, 12, 15.

1.	21-17	12-21*
2.	35-30	D. 13-44*[2]
3.	49-40*	D. 7-29*
4.	34-23* ꝛc.	†

---

85. Spiel.

Acht Steine gegen Vier und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. 20, 23 = 25, 33, 35, 38, 39.
S. D. 37, 47. — 5, 8, 9, 13.

1.	24-19	13-15*[2]
2.	39-34	D. 37-14*
3.	33-28	D. 14-30*[3]
4.	35-24*	D. 47-20*
5.	25-12*[3] ꝛc.	†

---

2. Stellung.

W. 33, 34, 38 = 40, 44, 45, 49.
S. D. 20, 21. — 8, 15, 27, 35.

1.	33-28	D. 20-42*
2.	28-22	27-18*
3.	49-43	D. 21-49*
4.	34-30	35-24*
5.	39-33	D. 42-29*
6.	40-35	D. 49-40*
7.	45-3 D.*[4] ꝛc.	†

---

3. Stellung.

W. 21, 24, 27, 28, 32, 33, 38, 39.

S. D. 8, 10. — 5, 12, 14, 16.

1.	24-20	14-25*
2.	28-22	D. 10-46*
3.	22-18	12-23*
4.	27-22	16-18*[2]
5.	38-32	D. 46-28*
6.	33- 2D.*[3] ꝛc.	†

---

86. Spiel.

Acht Steine gegen Fünf und Zwey Damen.

W. 18, 24, 29, 30, 33, 34, 40, 43.

S. D. 11, 37. — 3, 4, 10, 17, 25.

1.	24-20	25-14*
2.	18-12	17- 8*
3.	40-35	D. 11-48*[2]
4.	29-23	D. 37-19*
5.	30-25	D. 48-30*
6.	35- 2D.*[3] ꝛc.	†

---

87. Spiel.

Acht Steine gegen Sechs und Zwey Damen.

W. 18, 28, 31, 32, 34, 41, 43, 48.

S. D. 10, 20. — 7, 9, 16, 17, 19, 24.

1.	18-13	19- 8*
2.	34-29	24-22*
3.	43-38	D. 20-27*[3]
4.	32- 5D.*[5] ꝛc.	†

---

88. Spiel.

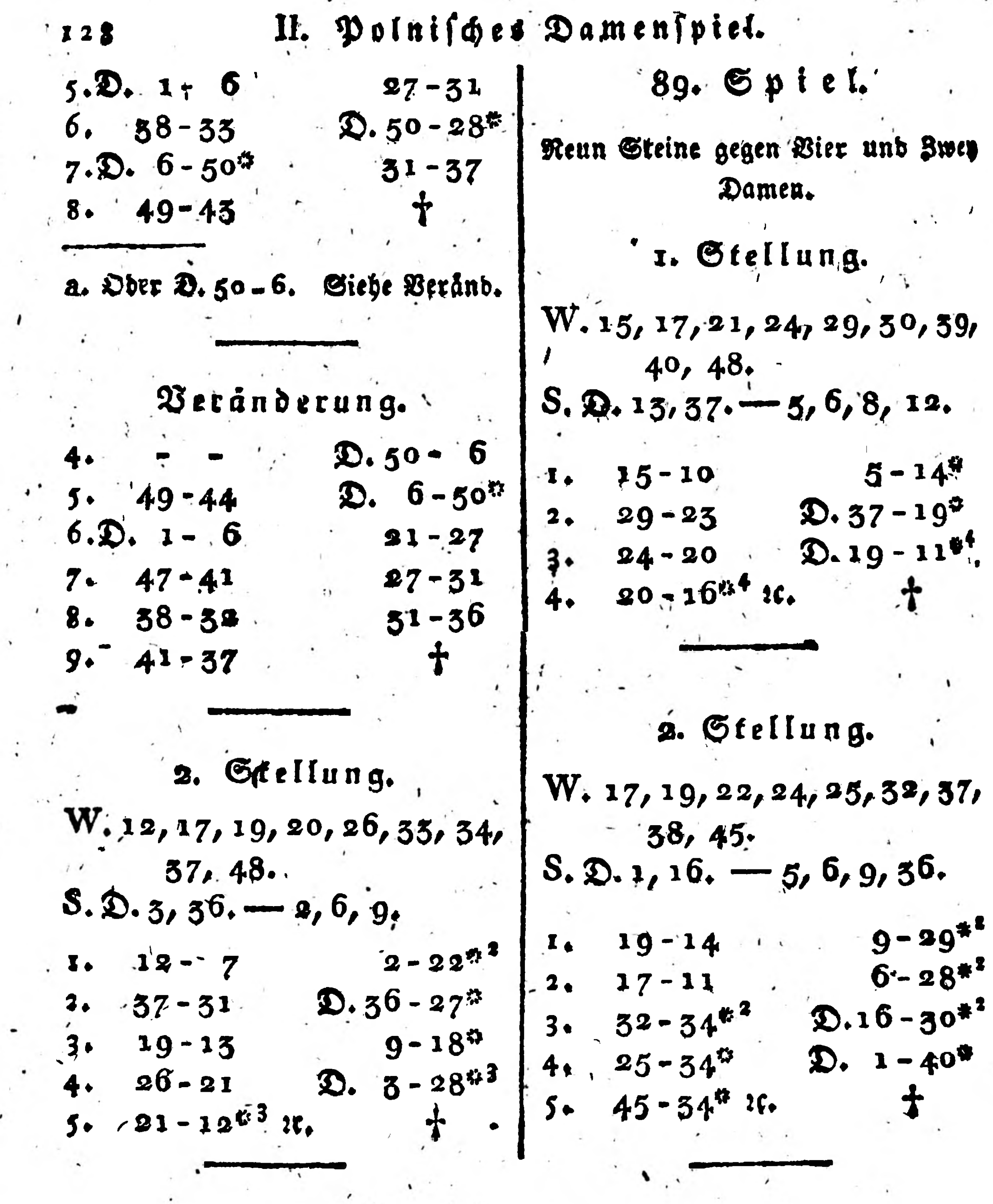
Neun Steine gegen Drey und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. 19, 28, 33, 35, 38, 40, 44, 47, 49.

S. D. 6, 7. — 9, 21, 25.

1.	35-30	25-45*[2]
2.	19-13	9-18*
3.	28-23	D. 6-50*[2]
4.	23- 1D.*[2]	21-27[a]



	Weiß	Schwarz
5.	D. 1 - 6	27 - 31
6.	38 - 33	D. 50 - 28*
7.	D. 6 - 50*	31 - 37
8.	49 - 43	†

a. Oder D. 50 - 6. Siehe Veränd.

Veränderung.

	Weiß	Schwarz
4.	- -	D. 50 - 6
5.	49 - 44	D. 6 - 50*
6.	D. 1 - 6	21 - 27
7.	47 - 41	27 - 31
8.	38 - 32	31 - 36
9.	41 - 37	†

2. Stellung.

W. 12, 17, 19, 20, 26, 33, 34, 37, 48.
S. D. 3, 36. — 2, 6, 9.

	Weiß	Schwarz
1.	12 - 7	2 - 22*^{2}
2.	37 - 31	D. 36 - 27*
3.	19 - 13	9 - 18*
4.	26 - 21	D. 3 - 28*^{3}
5.	21 - 12*^{3} ꝛc.	†

89. Spiel.

Neun Steine gegen Vier und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. 15, 17, 21, 24, 29, 30, 39, 40, 48.
S. D. 13, 37. — 5, 6, 8, 12.

	Weiß	Schwarz
1.	15 - 10	5 - 14*
2.	29 - 23	D. 37 - 19*
3.	24 - 20	D. 19 - 11*^{4}
4.	20 - 16*^{4} ꝛc.	†

2. Stellung.

W. 17, 19, 22, 24, 25, 32, 37, 38, 45.
S. D. 1, 16. — 5, 6, 9, 36.

	Weiß	Schwarz
1.	19 - 14	9 - 29*^{2}
2.	17 - 11	6 - 28*^{2}
3.	32 - 34*^{2}	D. 16 - 30*^{2}
4.	25 - 34*	D. 1 - 40*
5.	45 - 34* ꝛc.	†

90. Spiel.

Neun Steine gegen Fünf und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. 16, 19, 23 = 25, 30, 32, 33, 44.
S. D. 9, 22. — 1, 4, 10, 14, 15.

1.	33 - 29	D. 22 - 50*
2.	32 - 27	D. 9 - 36*
3.	19 - 13	D. 36 - 9*
4.	23 - 19	14 - 34*2
5.	30 - 39*	D. 50 - 20*2
6.	25 - 3 D.*2 rc.	†

2. Stellung.

W. 16, 23, 25, 29, 31, 32, 36, 37, 43.
S. D. 3, 44. — 1, 6, 12, 15, 18.

1.	16 - 11	6 - 17*
2.	32 - 28	D. 44 - 22*
3.	29 - 24	18 - 20*2
4.	25 - 14*	D. 3 - 48*2
5.	31 - 26	D. 48 - 31*
6.	36 - 9*3 rc.	†

91. Spiel.

Zehn Steine gegen Fünf und Zwey Damen.

W. 16, 23, 24, 29, 30, 38, 43, 44, 49, 50.
S. D. 8, 14. — 10, 13, 17, 31, 41.

1.	24 - 19	13 - 42*2
2.	43 - 38	D. 14 - 43*2
3.	49 - 27*4	D. 8 - 21*3
4.	16 - 27* rc.	†

92. Spiel.

Zehn Steine gegen Sechs und Zwey Damen.

W. 17, 20, 21, 25, 29 = 31, 36, 37, 47.
S. D. 9, 10. — 1 = 4, 6, 8.

1.	17-12	8-26*[2]
2.	37-32	26-28*[2]
3.	29-23	28-19*
4.	20-14	D. 9-20*
5.	25- 5D.*[2] 2c.	†

---

93. Spiel.

Zehn Steine gegen Sieben und Zwey Damen.

W. 30, 31, 32, 34=36, 43, 45, 48, 49.

S. D. 11, 20. — 1, 4=6, 8, 10, 15.

1.	49-44	D. 11-50*
2.	43-39	D. 50-26*[3]
3.	48-42	D. 26-48*
4.	30-25	D. 48-30*
5.	25-14*	10-19*
6.	35- 2D.*[3] 2c.	†

---

94. Spiel.

Eilf Steine gegen Vier und Zwey Damen.

W. 12, 18, 28, 31=33, 35, 37, 41, 48, 50.

S. D. 11, 25. — 1, 5, 19, 24.

1.	12- 8	3-23*[2]
2.	32-27	23-21*[2]
3.	33-29	24-33*
4.	31-27	21-32*
5.	37-39*[2]	D. 11-44*
6.	50-39*	D. 25-43*
7.	48-39* 2c.	†

---

95. Spiel.

Eilf Steine gegen Fünf und Zwey Damen.

W. 24, 26, 29, 32, 34, 37=39, 43, 47, 48.

S. D. 11, 35. — 7, 8, 14, 17, 25.

1.	34-30	25-23*[2]
2.	24-19	D. 35-13*
3.	26-21	17-26*
4.	47-42	D. 11-50*
5.	37-31	26-28*[2]
6.	43-39	D. 50-33*
7.	38-20*[5] 2c.	†

---

96. Spiel.

Zwölf Steine gegen Acht und Zwey Damen.

W. 20, 24 = 26, 29, 36, 38, 40, 41, 42, 47, 49.
S. D. 5, 50. — 4, 7 = 9, 13, 15, 22, 27.

1.	40-34	D. 5-46*
2.	38-33	D. 50-28*
3.	47-41	D. 46-19*4
4.	26-21	15-33*2
5.	21- 1D.*6 ꝛc.	†

97. Spiel.

Vierzehn Steine gegen Acht und Zwey Damen.

W. 11, 16, 17, 21, 24, 26, 28 = 30, 34, 40, 43, 48, 50.
S. D. 9, 10. — 1, 2, 5, 8, 13, 15, 20, 25.

1.	29-23	20-18*2
2.	30-24	D. 10-19*4
3.	17-12	8- 6*2
4.	16-11	6-17*
5.	21- 3D.*4 ꝛc.	†

98. Spiel.

Sechs Steine gegen Einen und Drey Damen.

W. 28, 29, 32, 33, 37, 43.
S. D. 9, 10, 46. — 30.

1.	29-24	30-19*
2.	28-22	D. 9-28*4
3.	32- 5D.*3	†

99. Spiel.

Sieben Steine gegen Zwey und Drey Damen.

W. 20, 25, 33, 39, 43, 45, 48.
S. D. 9, 22, 23. — 5, 26.

1.	39-34	D. 22-30*3
2.	25-34*	D. 9-39*2
3.	43-34*	D. 23-40*
4.	45-34* ꝛc.	†

100. Spiel.

Neun Steine gegen Zwey und Drey Damen.

W. 21, 22, 26, 35, 38, 41, 45, 46, 48.
S. D. 15, 19, 23. — 7, 24.

1.	22-18	D. 23-12*
2.	35-30	24-35*
3.	41-37	D. 15-31^{*2}
4.	26-37*	D. 12-42^{*2}
5.	48-37*	D. 19-41*
6.	46-37* ꝛc.	†

5.	26-37*	D. 36-41 [a]
6.	D. 4-31	D. 41- 5*
7.	D. 31-37	D. 5-41*
8.	46-37* ꝛc.	†

a. Oder D. 36-47. Siehe Veränd.

Veränderung.

5.	- -	D. 36-47
6.	46-41	D. 47-36*
7.	37-31	D. 36-22*
8.	D. 4-36* ꝛc.	†

101. Spiel.

Eilf Steine gegen Drey und Drey Damen.

W. 23, 26, 28, 34, 37, 41, 43, 45, 46, 50.
S. D. 9, 15, 30. — 7, 20, 25.

1.	34-29	D. 30-48*
2.	29-24	20-18^{*2}
3.	28-22	D. 15-36^{*2}
4.	22- 4 D.^{*2}	D. 48-31*

102. Spiel.

Eilf Steine gegen Drey und Vier Damen.

W. 15, 17, 20, 21, 25, 27, 31, 33, 35, 45, 50.
S. D. 3, 7, 9, 19. — 1, 2, 4.

1.	15-10	4-24^{*2}
2.	17-11	D. 3-29^{*3}
3.	50-44	D. 7-40^{*3}
4.	45- 3 D.^{*4} ꝛc.	†

103. Spiel.

Eilf Steine gegen Vier und Vier Damen.

W. 19, 25, 26, 35, 36, 39, 42, 44, 45, 47, 50.

S. D. 3, 12, 22, 27. — 4, 5, 10, 15.

1.	19 - 13	D. 22 - 9*
2.	39 - 34	D. 12 - 49*2
3.	36 - 31	D. 27 - 36*
4.	26 - 21	D. 3 - 48*2
5.	47 - 41	D. 36 - 47*
6.	50 - 44	D. 49 - 40*
7.	45 - 34*	D. 48 - 30*
8.	35 - 24*	D. 47 - 20*
9.	25 - 5 D.*2 ꝛc.	†

104. Spiel.

Eine Dame gegen Drey Steine und Eine Dame.

1. Stellung.

W. D. 23.

S. D. 47. — 26, 31, 36.

So lange ich meine Dame immer auf den Feldern der Mittellinie 5, 10, 41 und 46 stelle, werden die 3 feindlichen Steine die Dame nicht erreichen, und das Spiel unentschieden bleiben. Wenn ich sie aber auf eines der Felder dieser Linie von 14 bis 32 bringe, so wird der S. seine Dame auf der Linie 47 bis 15 zu schlagen geben, und dann durch den Zug 36 - 41 sich nicht nur der Mittellinie bemächtigen, sondern auch Drey Damen bekommen, mit welchen er in 20 Zügen siegen kann.

2. Stellung.

W. D. 29.

S. D. 22. — 25, 30, 35.

Auch in dieser Stellung ist die Parthie unentschieden, wenn ich die Linie von 1 bis 45 behaupte, und meine Dame immer auf 1 stelle, wenn die Dame des S. auf 6 geht, und eben so auf 45, wenn sie auf

50 zieht. Denn wenn der S., um zur Dame zu gelangen, den Stein 39 anfopfert, indem seine Dame auf 50 und die meinige auf 45 steht: so bin ich im Besitz der Mittellinie und habe von den 3 Damen des Gegners nichts zu fürchten, so lange ich auf den beyden Endfeldern dieser Linie bleibe.

---

105. Spiel.

Zwey Steine und Eine Dame gegen Einen und Eine Dame.

1. Stellung.

W. D. 18. — 43, 49.
S. D. 28. — 45.

1.	43 - 39	D. 28 - 50*
2.	D. 18 - 1	D. 50 - 28
3.	49 - 44	D. 28 - 50*
4.	D. 1 - 6	D. 50 - 28
5.	D. 6 - 50*	†

---

2. Stellung.

W. D. 15. — 33, 42.
S. D. 46. — 23.

1.	33 - 28	23 - 32*
2.	42 - 37	32 - 41*
3.	D. 15 - 47	†

---

3. Stellung.

W. D. 36. — 20, 29.
S. D. 10. — 5.

1.	D. 36 - 4	D. 10 - 15
2.	29 - 24	5 - 10
3.	D. 4 - 9	10 - 14
4.	D. 9 - 36	14 - 25*
5.	D. 36 - 47	D. 15 - 29*
6.	D. 47 - 24*	†

---

106. Spiel.

Zwey Steine und Eine Dame gegen Ebensoviele.

1. Stellung.

W. D. 18. — 23, 24.
S. D. 1. — 3, 15.

1.	D. 18 - 9	D. 1 - 20*[a]
2.	D. 9 - 25*[a]	3 - 8
3.	D. 25 - 39	8 - 12
4.	D. 39 - 34	12 - 17
5.	D. 34 - 39	17 - 21
6.	D. 39 - 43	21 - 26
7.	D. 43 - 48	15 - 20
8.	D. 48 - 42	D. 20 - 25
9.	D. 42 - 48	D. 25 - 30
10.	D. 48 - 25*	26 - 31
11.	D. 25 - 14 rc.	†

a. Jetzt habe ich gewonnen, wenn ich die Linie 1 bis 45 behaupte und nicht verlasse.

2. Stellung.

W. D. 23. — 12, 16.
S. D. 18. — 3, 15.

1.	D. 23 - 45	D. 18 - 1*
2.	16 - 11 rc.	†

3. Stellung.

W. D. 38. — 20, 47.
S. D. 37. — 5, 15.

1.	47 - 41	D. 37 - 46*
2.	D. 38 - 24	5 - 10[a]
3.	D. 24 - 35	15 - 24*
4.	D. 35 - 5*	†

a. Zieht er dafür entweder D. 46 - 10, so ziehe ich D. 24 - 47, und, wenn er mit 15 - 24 schlägt, gewinne ich mit D. 47 - 4 zwey Steine und das Spiel; — oder zieht er die D. 46 auf ein Feld unterhalb 19, so werde ich D. 24 - 35 ziehn, und, wenn er dann mit 15 - 24 geschlagen hat, durch D. 35 - 46 ebenfalls zwey Steine und das Spiel gewonnen haben.

107. Spiel.

Zwey Steine und Eine Dame gegen Drey und Eine Dame.

W. D. 14. — 25, 36.
S. D. 16. — 15, 27, 31.

Schwarz.	Weiß.
1. 31-37	D. 14-46*a
2. 15-20	25-14*
3. 27-31	36-27*
4. D. 16- 5*2	†

a. Oder D. 14-41. Siehe Veränd.

Veränderung.

1. - -	D. 14-41*
2. 27-31	36-27*
3. D. 16-46*2	†

108. Spiel.

Drey Steine und Eine Dame gegen Eine Dame.

W. D. 20. — 29, 36, 43.
S. D. 19.

Schwarz.	Weiß.
1. D. 19-24	43-38
2. D. 24-47*2	D. 20-15
†	

109. Spiel.

Drey Steine und Eine Dame gegen Einen und Eine Dame.

1. Stellung.

W. D. 30. — 15, 20, 35.
S. D. 37. — 4.

In dieser Stellung kann der S., wenn er den Zug hat, die Parthie unentschieden machen, wenn er seine Dame auf 5 und 10 erhält, indem ich auf 30 ziehe; oder auf 46 zieht, wenn ich meine Dame auf 24 bringe. — Mit D. 37-46 hat er aber verloren. Denn ich ziehe nun D. 30-24. Nun mag er D. 46 entweder auf 5 und 10, oder auf ein Feld unterhalb 19 ziehn. Im ersten Fall ist er durch 20-14 verloren. Im zweyten ziehe ich 15-10. Schlägt er nun mit 46-5*, so verliert er durch 20-14. Oder schlägt er mit 4-15*, so ziehe ich D. 24-30, und gewinne, wenn er mit 15-24* schlägt, durch D. 30-46 zwey Steine und den Sieg.

2. Stellung.

W. D. 1. — 22, 43, 49.
S. D. 42. — 45.

1.	43 - 38	D. 42 - 6*[2]
2.	49 - 44	D. 6 - 50*
3.	D. 1 - 6	D. 50 - h. 3.
4.	D. 6 - 50*	

---

110. Spiel.

Drey Steine und Eine Dame gegen Zwey und Eine Dame.

1. Stellung.

W. D. 50. — 22, 31, 32.
S. D. 19. — 21, 43.

1.	D. 50 - 39	D. 19 - 26*[2]
2.	D. 39 - 48*	21 - 27
3.	22 - 31*	D. 26 - 37*
4.	D. 48 - 31*	†

---

2. Stellung.

W. D. 37. — 23, 29, 30.
S. D. 12. — 15, 20.

1.	23 - 19	D. 12 - 25*[2]
2.	D. 37 - 48	†

---

111. Spiel.

Drey Steine und Eine Dame gegen Ebensoviele.

1. Stellung.

W. D. 48. — 37, 38, 41.
S. D. 14. — 10, 21, 24.

1.	37 - 31	D. 14 - 46*
2.	31 - 27	21 - 43*[2]
3.	D. 48 - 5*[3]	†

---

2. Stellung.

W. D. 26. — 13, 14, 19.
S. D. 41. — 2, 4, 5.

1.	13 - 9	4 - 24*[2]
2.	D. 26 - 42	D. 41 - 10*
3.	D. 42 - 4*[2]	2 - 7
4.	D. 4 - 18	7 - 11
5.	D. 18 - 23	11 - 17
6.	D. 23 - 28	17 - 21

7. D. 28 - 32 21 - 16
8. D. 32 - 37 †

---

112. Spiel.

Drey Steine und Eine Dame gegen Vier und Eine Dame.

1. Stellung.

W. D. 50. — 18, 24, 34.
S. D. 8. — 3, 4, 10, 15.

1.	24 - 20	15 - 24*
2.	18 - 13	D. 8 - 19*
3.	34 - 29	24 - 33*
4. D.	50 - 5*3	†

---

2. Stellung.

W. D. 48. — 32, 37, 41.
S. D. 14. — 10, 12, 13, 33.

1.	32 - 28	33 - 22*
2.	37 - 31	D. 14 - 46*
3.	31 - 27	22 - 31*
4. D.	48 - 5*4	†

---

113. Spiel.

Drey Steine und Eine Dame gegen Fünf und Eine Dame.

W. D. 48. — 16, 32, 39.
S. D. 1. — 6, 14, 20, 22, 29.

1.	16 - 11	6 - 17*
2.	32 - 27	22 - 31*
3. D.	48 - 45*3	D. 1 - 6a
4. D.	45 - 50	D. 6 - 44*
5. D.	50 - 28*	†

---

a. Zieht er sie anderswohin, so verliert er auch durch 39 - 34.

---

114. Spiel.

Drey Steine und Eine Dame gegen Sechs und Eine Dame.

W. D. 47. — 14, 19, 25.
S. D. 11. — 3, 6, 8, 15, 21, 22.

1.	19 - 13	8 - 10*2
2.	25 - 20	15 - 24*
3. D.	47 - 2*5 rc.	†

---

115. Spiel.

Drey Steine und Eine Dame gegen Zehn und Eine Dame.

W. D. 37. — 29, 33, 41.
S. D. 19. — 3, 8, 12, 14, 20, 21, 24.

1.	D. 37 - 42	D. 19 - 46*
2.	29 - 23	D. 46 - 19*
3.	33 - 29	24 - 33*
4.	D. 42 - 27*8 2c.	†

116. Spiel.

Vier Steine und Eine Dame gegen Ebensoviele.

1. Stellung.

W. D. 33. — 27, 29, 34, 39.
S. D. 18. — 4, 14, 16, 35.

1.	34 - 30	D. 18 - 21*3
2.	D. 33 - 47	35 - 24*
3.	D. 47 - 26*3 2c.	†

2. Stellung.

W. D. 36. — 20, 24, 27, 42.
S. D. 10. — 2, 5, 15, 16.

1.	27 - 21	16 - 27*
2.	D. 36 - 4*	2 - 7*
3.	42 - 37	D. 10 - 46*
4.	20 - 14	D. 46 - 10*
5.	24 - 20	15 - 24*
6.	D. 4 - 1*3 2c.	†

a. Oder auf 8. — Wenn er aber D. 10 irgendwohin zieht, so ziehe ich 20 – 14; Er schlägt mit seiner Dame auf 10 hin, und ist gleichfalls mit 24 – 20 verloren.

3. Stellung.

W. D. 31. — 17, 25, 27, 35.
S. D. 36. — 4, 6, 8, 14.

1.	D. 31 - 48	D. 36 - 11*2
2.	25 - 20	14 - 25*
3.	35 - 30	25 - 34*
4.	D. 48 - 16*3 2c.	†

4. Stellung.

W. D. 40. — 18, 19, 23, 47.
S. D. 1. — 2, 4, 9, 37.

1.	47-41	37-46 D.*
2.	19-13	D. 46-18*2
3.	D. 40-45	D. 1-29*
4.	D. 45-14*3 rc.	†

5. Stellung.

W. D. 16. — 17, 18, 22, 29.
S. D. 40. — 1, 6, 8, 30.

1.	17-12	8-28*2
2.	29-23	28-19*
3.	18-12	D. 40- 7*
4.	D. 16-35*3 rc.	†

6. Stellung.

W. D. 49. — 25, 32, 34.
S. D. 6. — 2, 14, 17, 23.

1.	25-20	14-25*
2.	32-28	23-32*
3.	D. 49- 8*2	D. 6-30*2
4.	D. 8-35* rc.	†

7. Stellung.

W. D. 50. — 15, 20, 42, 49.
S. D. 28. — 8, 12, 33, 39.

1.	20-14	D. 28- 5*
2.	49-43	39-37*3
3.	D. 50-46*2	bel. Z.
4.	15-10	†

8. Stellung.

W. D. 22. — 12, 17, 18, 23.
S. D. 47. — 2, 6, 14, 15.

1.	23-19	14-23*
2.	18-29*	D. 47-24*
3.	12- 7	2-11*
4.	D. 22-31	11-22*
5.	D. 31-30*2	6-11*
6.	D. 30-39	11-16
7.	D. 39-43	15-20

8.D 43-38	20-25
9.D.38-43	†

a. Oder 15-20. Siehe Veränd.

Veränderung.

5. - -	15-20
6.D.30-39	20-25
7.D.39-33	25-30
8.D.33-39	30-35
9.D.39-44	6-11
10.D.44- 6*	35-40
11.D. 6-39	40-45
12.D.39-50	†

9. Stellung.

W. D. 30. — 16, 20, 23, 24.
S. D. 6. — 2, 4, 10, 22.

1.	16-11	D. 6-17*
2.	23-18	22-13*
3.	20-14	10-19*
4.D.	30-35	19-30*
5.D.	35-21^{*3} ꝛc.	†

10. Stellung.

W. D. 49. — 24, 25, 29, 41.
S. D. 10. — 3, 5, 9, 14.

1.	25-20	14-25*
2.D.	49-35	D.10-46*
3.	24-20	25-14*
4.	29-23	D.46-19*
5.D.	35- 4^{*2} ꝛc.	†

11. Stellung.

W. D. 42. — 12, 18, 23, 24.
S. D. 27. — 2, 4, 5, 14.

1.	18-13	D.27- 9*
2.	12- 8	2-13*
3.	24-20	14-25*
4.	23-19	13-24*
5.D.	42- 5^{*2} ꝛc.	†

12. Stellung.

W. D. 16. — 28, 29, 41, 44.
S. D. 14. — 10, 12, 19, 35.

1.	29-24	19-30*
2.	28-22	D. 14-46*
3.	44-40	35-44*
4.	22-17	12-21*
5.	D. 16- 5*[4]	†

---

117. Spiel.

Vier Steine und Eine Dame gegen Fünf und Eine Dame.

1. Stellung.

W. D. 48. — 17, 27, 28, 31.
S. D. 38. — 2, 6, 13, 14, 18.

1.	28-23	D. 38- 3*[2a]
2.	23-12*	D. 3-37*[2]
3.	D. 48-20*[3] ꝛc.	†

---

a. Schlägt er damit entweder auf 8, so ist er durch 23-3 D.*[2] sogleich verloren; — oder auf 12, so ziehe ich D. 48-42, und, wenn er mit 18-29* geschlagen hat, D. 42-1*[4].

---

2. Stellung.

W. D. 36. — 19, 33, 37, 39.
S. D. 1. — 10, 15, 18, 22, 27.

1.	19-13	18- 9*
2.	37-32	27-29*[2]
3.	D. 36-45*[2]	D. 1- 6[a]
4.	D. 45-50	D. 6-44*
5.	D. 50-28* ꝛc.	†

---

a. Thut er einen andern Zug, so ist er auch durch 39-34 verloren.

---

3. Stellung.

W. D. 16. — 18, 22, 29, 34.
S. D. 9. — 1, 8, 15, 19, 25.

1.	34-30	25-12*[3]
2.	22-17	12-21*
3.	D. 16-12*[4] ꝛc.	†

---

4. Stellung.

W. D. 29. — 13, 14, 19, 24.
S. D. 37. — 2, 4, 5, 15, 31.

	Weiß	Schwarz
1.	13-9	4-13*
2.	19-8*	D.37-10*
3.	D.29-47	2-13*
4.	24-20	15-24*
5.	D.47-36*[4] ꝛc.	†

5. Stellung.

W. D. 12. — 25, 30, 32, 37.
S. D. 29. — 3, 9, 10, 23, 36.

	Weiß	Schwarz
1.	37-31	36-38*[2]
2.	25-20	D.29-15*
3.	D.12-47*[2]	10-14
4.	30-24	D.15-29*
5.	D.47-24* ꝛc.	†

6. Stellung.

W. D. 47. — 24, 29, 34, 39.
S. D. 18. — 4, 9, 12, 22, 25.

	Weiß	Schwarz
1.	24-20	25-14*
2.	29-24	D.18-45*
3.	24-19	14-23*
4.	39-34	D.45-29*
5.	D.47-19*[5] ꝛc.	†

7. Stellung.

W. D. 50. — 22, 23, 33, 39.
S. D. 10. — 3, 4, 13=15.

	Weiß	Schwarz
1.	22-18	13-22*
2.	23-19	14-23*
3.	33-28	22-44*[2]
4.	D.50-5*[3] ꝛc.	†

8. Stellung.

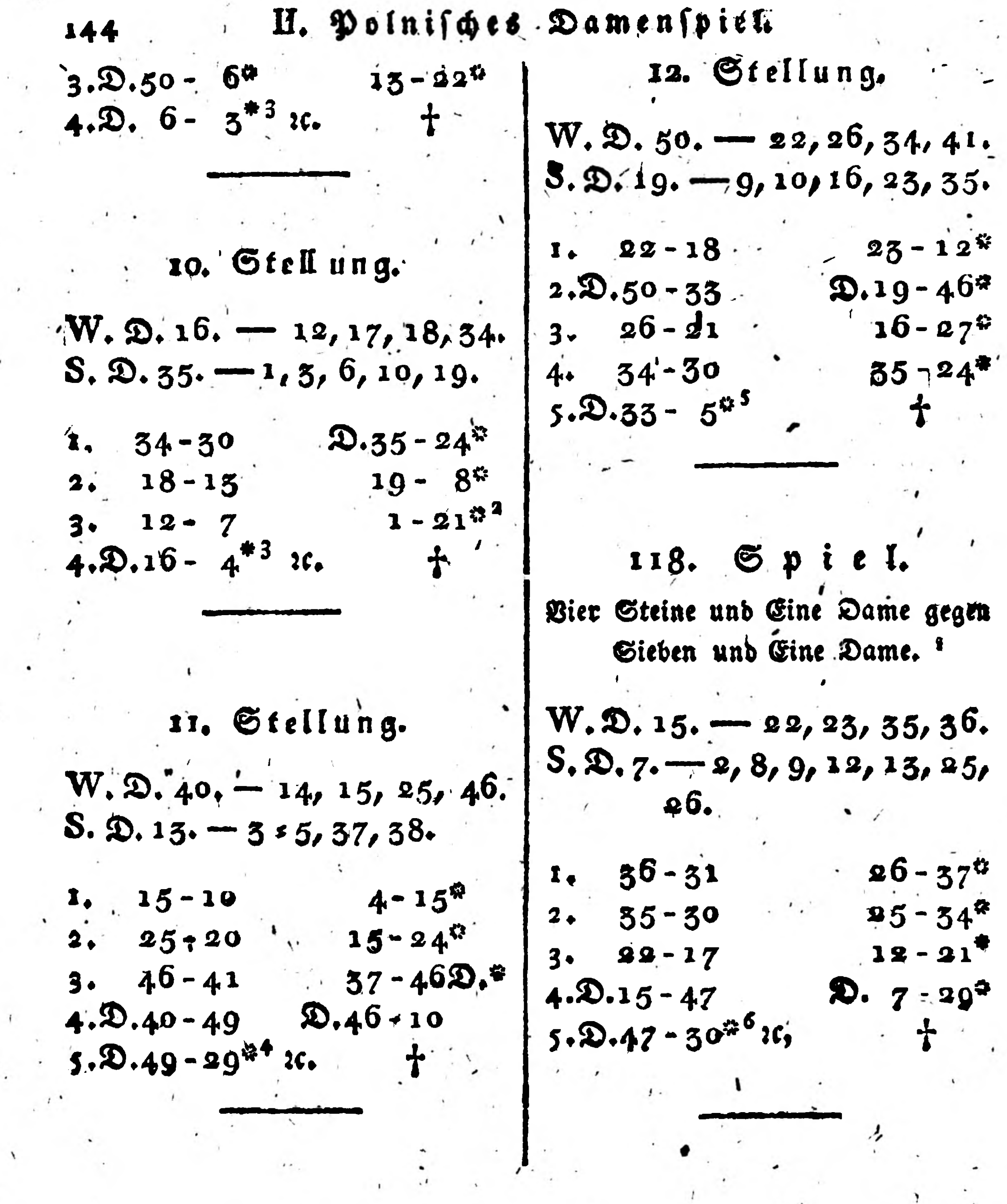
W. D. 16. — 24, 27, 32, 33.
S. D. 25. — 5, 9, 12, 13, 23.

	Weiß	Schwarz
1.	24-20	D.25-14*
2.	33-29	23-34*
3.	32-28	D.14-21*[2]
4.	D.16-17*[4] ꝛc.	†

9. Stellung.

W. D. 50. — 17, 18, 22, 23.
S. D. 9. — 1, 2, 6, 24, 30.

	Weiß	Schwarz
1.	23-19	24-13*
2.	17-11	6-28*[2]



3.D.50- 6*	13-22*
4.D. 6- 3*[3] ꝛc.	†

10. Stellung.

W. D. 16. — 12, 17, 18, 34.
S. D. 35. — 1, 3, 6, 10, 19.

1.	34-30	D.35-24*
2.	18-13	19- 8*
3.	12- 7	1-21*[2]
4.D.	16- 4*[3] ꝛc.	†

11. Stellung.

W. D. 40. — 14, 15, 25, 46.
S. D. 13. — 3, 5, 37, 38.

1.	15-10	4-15*
2.	25-20	15-24*
3.	46-41	37-46D.*
4.D.	40-49	D.46-10
5.D.	49-29*[4] ꝛc.	†

12. Stellung.

W. D. 50. — 22, 26, 34, 41.
S. D. 19. — 9, 10, 16, 23, 35.

1.	22-18	23-12*
2.D.	50-33	D.19-46*
3.	26-21	16-27*
4.	34-30	35-24*
5.D.	33- 5*[5]	†

118. Spiel.

Vier Steine und Eine Dame gegen Sieben und Eine Dame.*

W. D. 15. — 22, 23, 35, 36.
S. D. 7. — 2, 8, 9, 12, 13, 25, 26.

1.	36-31	26-37*
2.	35-30	25-34*
3.	22-17	12-21*
4.D.	15-47	D. 7-29*
5.D.	47-30*[6] ꝛc.	†

119. Spiel.

Fünf Steine und Eine Dame gegen Ebensoviele.

1. Stellung.

W. D. 28. — 16, 19, 34, 39, 44.

S. D. 33. — 1, 3, 7, 25, 30.

1.	44-40	D. $33-35^{*2}$
2.	D. 28-50	$30-39^{*}$
3.	D. $50-2^{*2}$	D. $35-13^{*}$
4.	D. $2-35^{*}$ 2c.	†

2. Stellung.

W. D. 48. — 24, 28, 29, 34, 35.

S. D. 12. — 10, 11, 13, 18, 25.

1.	28-22	$18-27^{*}$
2.	24-20	$25-14^{*}$
3.	34-30	D. $12-25^{*2}$
4.	35-30	D. $25-34^{*}$
5.	D. $48-32^{*4}$ 2c.	†

3. Stellung.

W. D. 26. — 25, 28, 30, 32, 49.

S. D. 13. — 5, 11, 14, 18, 19.

1.	25-20	$14-34^{*2}$
2.	28-23	$19-37^{*2}$
3.	D. $26-16^{*4}$ 2c.	†

4. Stellung.

W. D. 24. — 14, 19, 20, 28, 47.

S. D. 48. — 3, 5, 15, 17, 31.

1.	28-22	$17-28^{*}$
2.	47-42	D. $48-37^{*}$
3.	D. 24-33	$15-13^{*2}$
4.	D. $33-36^{*2}$	D. $37-10^{*}$
5.	D. $36-15^{*2}$ 2c.	†

5. Stellung.

W. D. 45. — 18, 22, 23, 27, 28.

S. D. 14. — 1, 2, 16, 19, 20.

1.	18-13	$19-8^{*}$

2.	23-18	D.14-21*[2]
3.	22-17	D.21-23*[2]
4.	D.45-25*[3] rc.	†

---

6. Stellung.

W.D. 29. — 23, 24, 27, 37, 43.
S.D. 1. — 3, 9, 10, 15, 17.

1.	27-21	17-26*
2.	D.29-47	D. 1-31*[3]
3.	24-20	15-24*
4.	D.47-36*[4] rc.	†

---

7. Stellung.

W.D. 47. — 22, 26, 28, 29, 33.
S.D. 14. — 4, 11, 16, 17, 20.

1.	26-21	16-18*[2]
2.	28-22	17-39*[2]
3.	29-24	20-29*
4.	D.47-44*[4] rc.	†

---

8. Stellung.

W.D. 6. — 12, 17, 22, 30, 40.
S.D. 16. — 3, 5, 13, 15.

1.	12-7	D.16-2*
2.	22-18	13-11*[2]
3.	D. 6-44*	D. 2-35*
4.	D.44-49	D.35-44*
5.	D.49-35* rc.	†

---

9. Stellung.

W.D. 46. — 12, 19, 24, 34, 35.
S.D. 38. — 3, 4, 11, 15, 25.

1.	35-30	D.38-20*
2.	19-14	D.20-9*
3.	12-8	3-12*
4.	34-29	25-23*[2]
5.	D.46-6*[4] rc.	†

---

120. Spiel.

Fünf Steine und Eine Dame gegen Sechs und Eine Dame.

1. Stellung.

W. D. 16. — 20, 24, 27, 32, 41.

S. D. 10. — 3, 5, 12, 13, 15, 23.

1.	32-28	23-21*[1]
2. D.	16- 4*[2]	D. 10-46*
3.	20-14	D. 46-10*
4.	24-20	15-24*
5.	38- 1 D.*[3] ꝛc.	†

2. Stellung.

W. D. 29. — 14, 24, 25, 33, 47.

S. D. 36. — 1, 5, 7, 13, 22, 26.

1.	47-41	D. 36-47*
2.	14-10	5-14*
3.	25-20	14-25*
4.	24-20	25-14*
5. D.	29-15	D. 47-29*
6. D.	15-10*[5] ꝛc.	†

3. Stellung.

W. D. 29. — 14, 23, 25, 38, 47.

S. D. 31. — 2, 3, 5, 13, 22, 37.

1.	23-18	22-13*
2.	47-41	37-46 D.*
3. D.	29-33	D. 46-10*
4.	25-20	15-24*
5. D.	33-36*[4] ꝛc.	†

4. Stellung.

W. D. 48. — 24, 29, 33 = 35.

S. D. 46. — 5, 10, 15, 18, 27, 32.

1.	33-28	32-23*
2.	34-30	23-25*[3]
3.	24-19	D. 46-14*
4.	35-30	25-34*
5. D.	48-36*[4] ꝛc.	†

5. Stellung.

W. D. 50. — 13, 17, 33, 39, 45.

S. D. 49. — 1, 3, 10, 16, 20, 30.

1.	45-40	D.49-35*
2.	17-11	16-7*
3.	39-34	30-28^{*2}
4.	D.50-2^{*2}	D.35-8*
5.	D.2-4^{*3} rc.	†

---

121. Spiel.

Sechs Steine und Eine Dame gegen Ebensoviele.

1. Stellung.

W. D. 47. — 18, 22, 28, 29, 37, 41.

S. D. 40. — 6, 7, 16, 21, 25, 36.

1.	29-24	D.40-12*
2.	24-20	25-14*
3.	37-31	36-18^{*2}
4.	28-23	18-29*
5.	D.47-26^{*4} rc.	†

---

2. Stellung.

W. D. 36. — 15, 27, 28, 33, 38, 44.

S. D. 47. — 1, 6, 7, 17, 35, 39.

1.	44-40	35-44*
2.	28-23	39-19^{*2}
3.	15-10	D.47-31^{*3}
4.	D.36-49^{*5} rc.	†

---

3. Stellung.

W. D. 47. — 23, 27, 29, 32, 33, 40.

S. D. 16. — 2, 5, 7, 8, 10, 13.

1.	27-22	D.16-35^{*2}
2.	22-18	13-22*
3.	23-19	D.35-13*
4.	33-28	22-24^{*2}
5.	D.47-1^{*4} rc.	†

---

4. Stellung.

W. D. 45. — 26, 28, 31, 32, 41, 42.

S. D. 19. — 8, 12, 14, 18, 23, 29.

1.	32-27	23-21*[2]
2.	26-17*	12-21*[a]
3.	D. 45-20*[4]	D. 19-46*
4.	31-27	21-32*
5.	42-37	32-41*
6.	D. 20-47	†

a. Oder D. 19-46*. Siehe Veränd.

Veränderung.

2.	- -	D. 19-46*
3.	D. 45- 5*[2]	12-21*
4.	42-37	D. 46-32*
5.	D. 5-46* ꝛc.	†

122. Spiel.

Sechs Steine und Eine Dame gegen Sieben und Eine Dame.

W. D. 35. — 23, 24, 27, 29, 32.

S. D. 11. — 4, 9, 10, 12, 14, 15, 18.

1.	23-19	14-34*[2]
2.	27-22	18-38*[2]
3.	D. 35-30	D. 11-20*[2]
4.	D. 30-25*[5] ꝛc.	†

123. Spiel.

Sechs Steine und Eine Dame gegen Acht und Eine Dame.

W. D. 48. — 24, 30, 34, 38, 39, 43.

S. D. 21. — 5, 8, 10, 11, 15, 17, 25, 28.

1.	38-33	D. 21-49*
2.	33-22*	17-28*
3.	39-33	28-39*
4.	34-43*	D. 49-20*[2]
5.	D. 48-43	25-34*
6.	D. 43- 6*[4] ꝛc.	†

124. Spiel.

Sechs Steine und Eine Dame gegen Neun und Eine Dame.

W. D. 46. — 20, 28, 32, 33, 37, 38.

S. D. 36. — 1, 5, 7, 8, 13, 17, 19, 23.

1.	20 - 14	19 - 10*
2.	28 - 19*	13 - 24*
3.	32 - 27	D. 36 - 50*2
4.	38 - 33	D. 50 - 41*2
5.	D. 46 - 29	5 - 10
6.	D. 29 - 23	10 - 15
7.	D. 23 - 29	1 - 6
8.	D. 29 - 30*7 ꝛc.	†

125. Spiel.

Sieben Steine und Eine Dame gegen Ebensoviele.

W. D. 48. — 23 = 26, 29, 30, 35.

S. D. 9. — 4, 6, 7, 10, 14, 16, 22.

1.	23 - 18	22 - 13*
2.	26 - 21	16 - 27*
3.	25 - 20	14 - 23*3
4.	24 - 20	D. 9 - 25*
5.	35 - 30	D. 25 - 34*
6.	D. 48 - 5*6 ꝛc.	†

126. Spiel.

Sieben Steine und Eine Dame gegen Acht und Eine Dame.

1. Stellung.

W. D. 47. — 23, 26 = 29, 31, 39.

S. D. 19. — 1, 6, 8, 14, 16, 17, 20, 30.

1.	26 - 21	17 - 37*3
2.	39 - 34	30 - 39*
3.	29 - 24	20 - 18*2
4.	D. 47 - 20	D. 19 - 21*3
5.	D. 20 - 17*6 ꝛc.	†

2. Stellung.

W. D. 42. — 20, 24, 27, 30, 38, 40, 48.

S. D. 1. — 3 = 6, 10, 11, 13, 18.

1.	27 - 22	18 - 27*
2.	D. 42 - 47	D. 1 - 45*
3.	20 - 14	10 - 19*
4.	50 - 25	19 - 30*.

5. 25-34* D.45-42*2
6. D.47-19*4 2c.

4. D. 3-44*2 D.50-31*2
5. D.36-29*2 2c. †

---

127. Spiel.

Drey Steine und Zwey Damen gegen Sechs Steine und Zwey Damen.

W. D. 45, 49. — 22, 27, 28.
S. D. 2, 6. — 5, 8, 10, 14, 16, 20.

1. 28-23 6-19*2
2. D.45- 7 D. 2-11*
3. 27-21 16-27*
4. D.49- 4*6 2c. †

---

128. Spiel.

Vier Steine und Zwey Damen gegen Ebensoviele.

W. D. 14, 36. — 12, 19, 27, 38.
S. D. 10, 50. — 1, 5, 6, 39.

1. 38-33 39-28*
2. 12- 7 1-12*
3. D.14- 3 D.10-23*

129. Spiel.

Vier Steine und Zwey Damen gegen Fünf und Zwey Damen.

W. D. 25, 50. — 13, 18, 19, 39.
S. D. 26, 35. — 2, 3, 5, 8, 11.

1. 18-12 8-17*
2. 19-14 D.35- 8*
3. 14- 9 3-14*
4. D.25-21*3 D.26-44*2
5. D.50- 6*2 2c. †

---

130. Spiel.

Drey Steine und Eine Dame gegen Zwey und Zwey Damen.

W. D. 36. — 39, 44, 49.
S. D. 22, 23. — 10, 27.

1. 44-40 D.22-35*2
2. D.36-40*2 D.35-44*
3. 49-40* 2c. †

---

131. Spiel.

Vier Steine und Eine Dame gegen Einen und Zwey Damen.

W. D. 1. — 24, 29, 33, 34.
S. D. 5, 45. — 25.

	Weiß	Schwarz
1.	33-28	D. 5-46*
2.	24-20	25-14*
3.	29-23	D. 45-18^{*2}
4.	D. 1- 5^{*2}	†

132. Spiel.

Vier Steine und Eine Dame gegen Zwey und Zwey Damen.

W. D. 26. — 19, 24, 29, 34.
S. D. 18, 43. — 15, 20.

	Weiß	Schwarz
1.	34-30	D. 18-25^{*2}
2.	D. 26- 3	20-29*
3.	19-14	D. 25- 9*
4.	D. 3-49^{*3} ꝛc.	†

133. Spiel.

Vier Steine und Eine Dame gegen Vier und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. D. 48. — 32, 33, 42, 49.
S. D. 10, 11. — 4, 15, 21, 23.

	Weiß	Schwarz
1.	33-29	23-34*
2.	D. 48-25*	D. 10-48^{*2}
3.	49-43	D. 48-39*
4.	25- 2^{*3} ꝛc.	†

2. Stellung.

W. D. 39. — 18, 23, 32, 35.
S. D. 20, 31. — 8, 10, 16, 24.

	Weiß	Schwarz
1.	23-19	24-22^{*2}
2.	32-27	D. 20-21^{*2}
3.	D. 39- 5^{*4} ꝛc.	†

134. Spiel.

Vier Steine und Eine Dame gegen Fünf und Zwey Damen.

W. D. 45. — 24, 29, 31, 33.
S. D. 10, 47. — 2, 8, 14, 15, 21.

	Weiß	Schwarz
1.	31-27	21-32*
2.	33-28	32-34^{*2}

3. D. 45 - 25*[3]	D. 47 - 20*
4. D. 25 - 5*[2] ꝛc.	†

135. Spiel.

Fünf Steine und Eine Dame gegen Zwey und Zwey Damen.

W. D. 4. — 38, 42, 43, 46, 47.
S. D. 15, 23. — 34, 36.

1.	46 - 41	D. 23 - 46*
2.	43 - 39	34 - 32*[2]
3.	42 - 37	32 - 41*
4.	47 - 42	D. 15 - 47*
5. D.	4 - 15	D. 47 - 20
6. D.	15 - 47*	†

136. Spiel.

Fünf Steine und Eine Dame gegen Drey und Zwey Damen.

W. D. 41. — 18, 22, 24, 27.
S. D. 9, 34. — 11, 15, 26.

1.	18 - 13	D. 9 - 20*[3]
2.	27 - 21	26 - 28*[2]
3. D.	41 - 6*[4] ꝛc.	†

137. Spiel.

Fünf Steine und Eine Dame gegen Fünf und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. D. 36. — 17, 18, 22, 34, 44.
S. D. 20, 24. — 1, 6, 8, 10.

1.	34 - 29	D. 24 - 50*[2]
2.	18 - 13	9 - 27*[2]
3. D.	36 - 2*[4]	D. 50 - 11*
4. D.	2 - 16* ꝛc.	†

2. Stellung.

W. D. 49. — 26, 33, 37, 38, 41.
S. D. 18, 34. — 9, 13, 17, 22, 30.

1.	33 - 29	D. 34 - 23*
2.	37 - 31	D. 23 - 46*
3.	31 - 27	22 - 31*
4.	26 - 37*	D. 46 - 43*[2]
5. D.	49 - 3*[5] ꝛc.	†

138. Spiel.

Sechs Steine und Eine Dame gegen Vier und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. D. 39. — 18, 22, 23, 27, 32, 34.

S. D. 20, 24. — 2, 6, 16, 35.

1. 18-13	D. 24-8*
2. 34-30	35-24*
3. 23-19	24-13*
4. 22-18	13-31^{*2}
5. 32-27	31-22*
6. D. 39-25^{*3}	16-21
7. D. 25-43	21-26
8. D. 43-27	6-11
9. D. 27-36	11-17
10. D. 39-9	2-8
11. D. 9-36	17-22
12. D. 36-2^{*2}	26-31
13. D. 2-19	31-36
14. D. 19-37	†

2. Stellung.

W. D. 2. — 36, 38, 42, 43, 46, 47.

S. D. 23, 24. — 19, 20, 27, 34.

1. 36-31	27-36*
2. 46-41	D. 23-46*
3. 43-39	34-32^{*2}
4. 42-37	32-41*
5. 47-42	D. 24-47*
6. D. 2-15^{*2}	D. 47-42
7. D. 15-47*	†

139. Spiel.

Sechs Steine und Eine Dame gegen Sechs und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. D. 50. — 23, 25, 30, 35, 37, 44.

S. D. 5, 8. — 2, 4, 9, 14, 17, 36.

1. 37-31	36-27*
2. 25-20	14-34^{*2}
3. 44-39	D. 5-44^{*2}
4. D. 50-32^{*6} 2c.	†

2. Stellung.

W. D. 35. — 27, 30, 34, 36, 37, 44.
S. D. 8, 47. — 9, 13, 16, 19, 20, 26.

1.	34 - 29	D. 47 - 24*
2.	37 - 31	26 - 37*
3.	D. 35 - 40	D. 24 - 35*
4.	D. 40 - 23	D. 35 - 21*2
5.	D. 23 - 15*6 rc.	†

140. Spiel.

Sieben Steine und Eine Dame gegen Vier und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. D. 12. — 27, 37, 38, 41, 43, 48.
S. D. 28, 29. — 16, 23, 24, 34.

1.	37 - 31	D. 28 - 46*
2.	27 - 21	16 - 36*2
3.	43 - 39	34 - 32*2
4.	42 - 37	32 - 41*
5.	48 - 42	D. 29 - 47*
6.	D. 12 - 15*2	D. 47 - 42
7.	D. 15 - 47*	†

2. Stellung.

W. D. 20. — 24, 27, 32, 35, 36, 47, 49.
S. D. 23, 34. — 6, 11, 16, 21.

1.	36 - 31	D. 23 - 26*2
2.	D. 20 - 3	21 - 32*
3.	47 - 42	D. 26 - 48*
4.	49 - 43	D. 48 - 39*
5.	35 - 30	D. 34 - 25*
6.	24 - 20	D. 25 - 14*
7.	D. 3 - 27*3 rc.	†

141. Spiel.

Ein Stein und Zwey Damen gegen Eine Dame.

W. D. 1, 49. — 40.
S. D. 2.

1.	40 - 34	D. 2 - 16*
2.	34 - 29	D. 16 - 2

3. D. 49-35	D. 2-11 [b]
4. D. 35-44	D. 11-50*
5. D. 1- 6	D. 50-45
6. D. 6- 1	D. 45-23*
7. D. 1-34*	†

a. Oder D. 2-35, siehe II. ; oder D. 2-11, siehe III. Veränderung.
b. Oder D. 2-16. Siehe I. Veränd.

I. Veränderung.

3. - -	D. 2-16
4. D. 1- 7	D. 16- 2*
5. 29-24	D. 2-30*
6. D. 35-24*	†

II. Veränderung.

1. - -	D. 2-35
2. D. 1-29	D. 35-19
3. 34-30	D. 19-35*
4. D. 29-40	D. 35-44*
5. D. 49-40*	†

III. Veränderung.

1. - -	D. 2-11
2. D. 49-44	D. 11-50*
3. D. 1- 6	D. 50-45
4. D. 6- 1	D. 45-29*
5. D. 1-34*	†

142. Spiel.

Ein Stein und Zwey Damen gegen Einen und Eine Dame.

W. D. 24, 35. — 25.
S. D. 46. — 15.

1. 25-20	D. 46-5 [a]
2. 20-14 ꝛc.	†

a. Auch anderswohin gezogen, wird das Spiel durch D. 24-47 verloren.

143. Spiel.

Ein Stein und Zwey Damen gegen Zwey und Eine Dame.

1. Stellung.

W. D. 14, 24. — 25.
S. D. 10. — 5, 15.

1.	D.14-41	D.10-46*
2.	25-20	5-10[a]
3.	D.24-35	15-24*
4.	D.35- 5*[a]	†

a. Zieht er statt dessen seine Dame entweder auf 10, so werde ich 24-47 ziehn, und, wenn er mit 15-24* geschlagen hat, durch 47-4 zwey Steine und das Spiel gewinnen; — oder sonst wohin, so ziehe ich D. 24-35, und, wenn er nun wieder mit 15-24* geschlagen hat, D. 35-46 mit demselben Erfolge.

2. Stellung.

W. D. 24, 49. — 20.
S. D. 46. — 6, 15.

1.	D.49-35	6-11
2.	D.35-40	11-16
3.	D.40- 1	D.46- 5
4.	D. 1-40	D. 5-46
5.	D.40-35	16-21
6.	D.35-44	21-27[a]
7.	D.44-33	27-31
8.	D.33-38	31-36
9.	D.38-33	D.46-19
10.	D.24-13*	15-24*
11.	D.13-35*	36-41
12.	D.35-19	41-47 D.

a. Dies ist der entscheidende Zug, welcher die Parthie remis macht. Hätte er statt dessen entweder D. 46-5, oder 21-26 gezogen, so wäre er in beyden Fällen verloren. Siehe I. und II. Veränderung.

I. Veränderung.

6.	- -	D.46- 5
7.	D.44-22	21-26
8.	D.22-36	D. 5-46
9.	D.36- 4	D.46- 5
10.	D. 4-31	26-37*
11.	D.24-35	15-24*
12.	D.35-46*[a]	†

II. Veränderung.

6. - -	21 - 26
7. D. 44 - 22	D. 46 - 5
8. D. 22 - 31	26 - 37*
9. D. 24 - 35	15 - 24*
10. D. 35 - 46*[a]	†

---

144. Spiel.

Zwey Steine und Zwey Damen gegen Einen und Eine Dame.

W. D. 17, 39. — 11, 43.
S. D. 32. — 6.

1. D. 39 - 30	D. 32 - 49*
2. D. 30 - 35	D. 49 - 16[a]
3. D. 35 - 2	D. 16 - 7*
4. D. 2 - 11*	†

---

a. Zieht er sie anderswohin, so ist er durch D. 17 - 3 auch verloren.

---

145. Spiel.

Zwey Steine und Zwey Damen gegen Zwey und Eine Dame.

W. D. 6, 39. — 34, 35.
S. D. 32. — 15, 24.

1. D. 39 - 43	D. 32 - 49*
2. 34 - 29	24 - 33*
3. D. 6 - 44*	D. 49 - 40*
4. 35 - 44*	15 - 20
5. 44 - 39	†

---

146. Spiel.

Drey Steine und Zwey Damen gegen Zwey und Eine Dame.

W. D. 24, 26. — 42, 45, 50.
S. D. 46. — 34, 41.

1. 45 - 40	34 - 45*
2. 42 - 37	41 - 32*
3. D. 26 - 37	32 - 41*
4. D. 27 - 47	†

---

147. Spiel.

Fünf Steine und Zwey Damen gegen Acht und Eine Dame.

W. D. 3, 27. — 28, 32, 37, 38, 47.

S. D. 49. — 11, 16, 17, 21, 26, 36, 44, 45.

1.	47 - 41	36 - 47 D.*
2.	D. 27 - 4	D. 47 - 22*2
3.	D. 4 - 36*	D. 49 - 27*
4.	D. 36 - 50*2	17 - 22
5.	D. 50 - 6*2	45 - 50 D.
6.	D. 3 - 12	D. 50 - 45a
7.	D. 6 - 1	D. 45 - 7*
8.	D. 1 - 18*	†

a. Zieht er hier entweder 21 - 27, oder 26 - 31, so ist er im ersten Falle durch D. 12 - 17, und im andern durch 37 - 17* verloren.

148. Spiel.

Vier Steine und Eine Dame gegen Einen und Drey Damen.

W. D. 50. — 29, 33, 39, 47.
S. D. 10, 14, 22. — 30.

1.	47 - 41	D. 14 - 46*
2.	29 - 24	30 - 19*
3.	33 - 28	D. 22 - 44*2
4.	D. 50 - 5*3	†

149. Spiel.

Fünf Steine und Eine Dame gegen Zwey und Drey Damen.

W. D. 47. — 29, 34, 37, 39, 44.
S. D. 13, 22, 36. — 14, 28.

1.	37 - 31	D. 36 - 27*
2.	29 - 23	28 - 19*
3.	44 - 40	D. 22 - 35*2
4.	34 - 30	D. 35 - 24*
5.	D. 47 - 31*4 ꝛc.	†

150. Spiel.

Drey Steine und Zwey Damen gegen Einen und Drey Damen.

W. D. 3, 47. — 17, 39, 42.
S. D. 2, 16, 24. — 29.

1.	17 - 11	D. 16 - 7*
2.	D. 3 - 8	D. 2 - 13*

3.	39 - 33	29 - 38*
4.	42 - 33*	D.24 - 38*
5.	D.47 - 11*3	†

---

151. Spiel.

Drey Damen gegen Einen Stein und Eine Dame.

W. D. 20, 24, 35.
S. D. 46. — 15.

Schwarz.	Weiß.
1. D.46 - 5a	D.20 - 14
2. D. 5 - 30*2	D.35 - 24*
†	

---

a. Er ist in dieser Stellung verloren, auch wenn er sie anderswohin zieht, weil ich dagegen D.24-30 ziehen werde.

---

152. Spiel.

Ein Stein und 3 Damen gegen Einen und Zwey Damen.

1. Stellung.

W. D. 1, 9, 34. — 40.
S. D. 45, 49. — 16.

1. D. 9 - 27	D.49 - 21*
2. D.34 - 12	D.45 - 7*2
3. D. 1 - 26*2	†

---

2. Stellung.

W. D. 17, 42, 50. — 11.
S. D. 2, 6. — 35.

1. D.42 - 24	D. 2 - 30*
2. D.17 - 39	D. 6 - 44*2
3. D.50 - 25*2	35 - 40
4. D.25 - 39	D.40 - 45
5. D.39 - 50	†

---

153. Spiel.

Drey Damen gegen Eine.

1. Stellung.

W. D. 16, 27, 31.
S. D. 46.

1. D. 31 - 37 D. 46 - 21*[2]
2. D. 16 - 27* †

2. Stellung.

W. D. 27, 37, 46.
S. D. 11.

1. D. 27 - 22 D. 11 - 41*[2]
2. D. 46 - 37* †

3. Stellung.

W. D. 19, 27, 37.
S. D. 11.

1. D. 27 - 22 D. 11 - 14*[2a]
2. D. 37 - 5*

a. Oder auf 10. — Zieht er auf 5, so ist er durch D. 37 - 46; oder auf 41, so ist er durch D. 19 - 46*; oder auf 46, so ist er durch D. 19 - 5 verloren.

4. Stellung.

W. D. 18, 26, 28.
S. D. 20.

1. D. 18 - 9 D. 20 - 3*
2. D. 28 - 17 D. 3 - 21*
3. D. 26 - 17* †

5. Stellung.

W. D. 10, 36, 37.
S. D. 29.

1. D. 37 - 42 D. 29 - 47*
2. D. 10 - 15[a] †

a. Dieser für das Parallelogram, dessen Ecken die Felder 4, 15, 47 und 36 sind, berechnete Zug, paßt auch für die beyden andern, deren Ecken 3, 25, 48, 26 und 2, 35, 49, 16 sind.

6. Stellung.

W. D. 32, 37, 41.
S. D. 15.

1. D. 41 - 47 D. 15 - 4
2. D. 32 - 38 D. 4 - 36[a]

3. D. 38 - 15	D. 36 - 22
4. D. 37 - 31	D. 22 - 36*
5. D. 15 - 4	†

a. Zieht er sie auf 9, 13, 18, oder 22, so ziehe ich D. 37 auf 14, 19, 23, oder 28, erobere zwey Steine und gewinne.

7. Stellung.

W. D. 1, 23, 49.
S. D. 17.

1. D. 49 - 44	D. 17 - 50*
2. D. 1 - 6	D. 50 - 45
3. D. 6 - 1	D. 45 - 18*
4. D. 1 - 23*	†

8. Stellung.

W. D. 9, 28, 35.
S. D. 21.

1. D. 9 - 25[a]

a. Der S. mag nun seine Dame auf 3, oder 49 ziehen, so ist er verloren; — oder auf 12 und 26, so ziehe ich D. 35 - 8, und, wenn er auf 3 geschlagen hat, ist er mit D. 28 - 14; — oder endlich auf 16, 27 und 38, so ziehe ich D. 25 - 43, und, wenn er auf 49 geschlagen hat, so ist er mit D. 28 - 44 verloren.

9. Stellung.

W. D. 7, 35, 37.
S. D. 43.

1. D. 37 - 48	D. 43 - 16[a]
2. D. 48 - 37	D. 16 - 2*
3. D. 37 - 19	D. 2 - 24*
4. D. 35 - 19*	†

a. Zieht er sie auf 25, so ist er durch D. 7 - 34; — oder auf 49, so ist er durch D. 7 - 16 verloren; — oder endlich auf 21 bis 38, so ziehe ich D. 48 - 43; er schlägt auf 49 und ist auch durch D. 7 - 16 verloren.

10. Stellung.

W. D. 27, 28, 34.
S. D. 16.

1. D. 27 - 49	D. 16 - 2
2. D. 49 - 35	D. 2 - 16
3. D. 34 - 43	D. 16 - 49*
4. D. 28 - 44	D. 49 - 40*
5. D. 35 - 44*	†

---

11. Stellung.

W. D. 12, 27, 28.
S. D. 25.

1. D. 12 - 26	D. 25 - 20[a]
2. D. 27 - 9	D. 20 - 3*
3. D. 28 - 17	D. 3 - 21*
4. D. 26 - 17*	†

---

a. Wenn er sie auf 30, oder 34 zieht, so ziehe ich D. 27 - 43; er schlägt auf 48, und ist dann durch D. 28 - 37 verloren. — Oder wenn er sie entweder auf 3 zieht, so siehe I; — oder auf 48, so siehe II. Veränderung.

I. Veränderung.

1. - -	D. 25 - 3
2. D. 27 - 13	D. 3 - 20
3. D. 13 - 9	D. 20 - 3*
4. D. 28 - 17	D. 3 - 21*
5. D. 26 - 17*	†

II. Veränderung.

1. - -	D. 25 - 48
2. D. 27 - 32	D. 48 - 30
3. D. 32 - 43	D. 30 - 48*
4. D. 28 - 37	D. 48 - 31*
5. D. 26 - 37*	†

---

12. Stellung.

W. D. 37, 41, 42.
S. D. 25.

Die nachfolgenden Züge sind die besten von denen, durch welche es möglich ist, mit 3 Damen Eine zu überwältigen, und die eine Menge von mehr als 40 Combinationen zulassen.

Die beyden letzten der hier mitgetheilten bestehen in der Kunst, die Dame des S. von dem Viereck nicht entschlüpfen zu lassen, dessen Eckfelder die Felder 3, 25, 48 und 26 sind, worauf ich sie, ohne zu schlagen, lange genug erhalten kann, indem ich entweder auf die Grenze der Linien dieses Vierecks hinziehe, die der Stellung des S. entgegengesetzt ist; oder auf 36 rücke, wenn er auf 9, oder auf 47, wenn er auf 20 zieht, bis ich Gelegenheit finde, meine beyden Damen zu schlagen zu geben, und mit der dritten wieder zu schlagen.

1. D. 37-19

Erster Gegenzug.

	D.25-48
2. D.19-10	D.48- 5*[a]
3. D.41-46	†

a. Zieht er sie auf 46, so ist er auch durch D. 10-5 verloren.

Zweyter:

	D.25-34[b]
2. D.42-29	D.34- 5*[c]
3. D.41-46	†

b. Zieht er dafür auf 39, oder 43, so gebe ich meine Dame auf 33, oder 38 zu schlagen und es ist derselbe Erfolg.

c. Zieht er im Schlagen auf 10 oder 14, so ziehe ich D. 41-5*; — oder schlägt er auf 46, so ziehe ich D. 19-5.

Dritter:

	D.25- 9
2. D.41-36	D. 9- 3[d]
3. D.42-26	D. 3-20
4. D.36- 9	D.20-25
5. D.19- 8	

d. Er kann sie außerdem auf 4 und auf 25 ziehn.

Im ersten Falle, ist er durch D. 42-15 gleich verloren.

Im zweyten Fall ziehe ich D. 42-48.

Zieht er nun D. 25-3 dagegen, so ist die Folge:

4. D. 48-26	D. 3-20
5. D. 36- 9	D. 20- 3*
6. D. 19- 8	†

Zieht er aber D. 25-20 dagegen, so ziehe ich D. 36-47. Nun mag er seine Dame auf 15, oder auf 25, oder auf 3 und 9 ziehen, so ziehe ich im ersten Falle D. 19-24; — im zweyten ist er durch D. 19-30 verloren; — und im dritten ziehe ich D. 47-20, und, wenn er auf 25 geschlagen hat, D. 19-30.

Vierter:

	D. 25- 3
2. D. 42-26	D. 3-25e
3. D. 26- 3	D. 25-48
4. D. 19-30	D. 48-25*
5. D. 41-14 ꝛc.	†

---

e. Außerdem könnte er noch D. 3-9, oder D. 3-20 ziehn.

Im ersten Fall würde ich D. 41-36 dagegen ziehn. Nun mag er D. 9-3 ziehn, so ist er durch D. 19-8; — oder D. 9-4, so ist er durch D. 19-13; — oder endlich 9-20, oder 25, so werde ich zuvor D. 36-9 ziehn, und wenn er alsdann D. 20 oder 25-3 gezogen hat, so ist er durch D. 19-8 verloren.

Im zweyten Fall habe ich D. 41-47 dagegen zu ziehen. Ihm bleiben vier Arten des Gegenzugs:

entweder:

3. - -	D. 20-15
4. D. 19-24	†

oder:

3. - -	D. 20-5
4. D. 19-8	†

oder:

3. - -	D. 20-25
4. D. 26-48	D. 25- 3
5. D. 47-20	D. 3-25*
6. D. 19-30	†

oder:

3. - -	D. 20 - 9
4. D. 47 - 36	D. 9 - 3[f]
5. D. 19 - 8	†

f. Zieht er hier statt dessen D. 9 - 4, so ziehe ich D. 19 - 13; — oder D. 9 - 20, oder 25, so ziehe ich D. 36 - 9, und, wenn er seine Dame auf 3 gerückt hat, endlich D. 19 - 8.

13. Stellung.

W. D. 17, 18, 32.
S. D. 35.

1. D. 32 - 16	D. 35 - 49[a]
2. D. 17 - 22	D. 49 - 35
3. D. 22 - 44	D. 35 - 49*
4. D. 18 - 27	†

a. Zieht er statt dessen die Dame entweder auf 19, (24 und 30), oder auf 2, so ist die Folge:

im ersten Falle:

2. D. 17 - 8	D. 49 - 2*
3. D. 18 - 7	†

im zweyten:

2. D. 17 - 11	D. 2 - 35
3. D. 12 - 8	D. 35 - 2*
4. D. 18 - 7	†

154. Spiel.

Vier Damen gegen Zwey.

1. Stellung.

W. D. 3, 4, 6, 47.
S. D. 5, 36.

1. D. 3 - 17	D. 5 - 46[a]
2. D. 47 - 41	D. 46 - 11*[a]
3. D. 6 - 22	†

a. Zieht er sie statt dessen auf ein Feld von 14 bis 32, so ist er durch D. 4 - 31; — oder auf 37, 41, so ist er durch D. 4 - 27 sogleich verloren.

2. Stellung.

W. D. 2, 34, 48, 50.
S. D. 16, 35.

1. D. 34 - 40	D. 35 - 49*[a]
2. D. 48 - 43	D. 49 - 27*
3. D. 50 - 11	D. 16 - 7*
4. D. 2 - 32*[2]	†

a. Wenn er mit dieser Dame auf 44 schlägt, so schlage ich D. 50 - 11*, und, hat er dann mit D. 16 - 7* wiedergeschlagen, gewinne mit D. 2 - 16*.

3. Stellung.

W. D. 19, 23, 25, 28.
S. D. 26, 48.

1. D. 19 - 30	D. 48 - 42[a]
2. D. 28 - 37	D. 42 - 31*
3. D. 30 - 8	D. 26 - 3*
4. D. 23 - 14	D. 3 - 20*
5. D. 25 - 36*[2]	†

a. Oder D. 48 - 31, siehe I; — oder D. 26 - 21, siehe II. — oder D. 26 - 3, siehe III. Veränderung.

I. Veränderung.

1. - -	D. 48 - 31
2. D. 30 - 8	D. 26 - 3*
3. D. 23 - 14 ꝛc.	†

II. Veränderung.

1. - -	D. 26 - 21
2. D. 30 - 34	D. 48 - 30*
3. D. 25 - 16*[2]	†

III. Veränderung.

1. - -	D. 26 - 3
2. D. 23 - 14	D. 3 - 20*
3. D. 25 - 3*	D. 48 - 25*
4. D. 28 - 14	D. 25 - 9*
5. D. 3 - 14*	†

4. Stellung.

W. D. 3, 33, 47, 49.
S. D. 25, 26.

1. D. 33 - 38

Der S. kann nun viererley Züge thun:
1) D. 26 - 31 oder 37 — 2) D. 25 - 30, 34 oder 39 5 — 3) D. 25 - 43; 4) D. 25 - 48.

Im ersten Falle ist die Folge:

2. D. 47 - 42	D. 31 - 48*
3. D. 49 - 43	D. 48 - 39*
4. D. 38 - 20	D. 25 - 14*
5. D. 3 - 48*2	†

Im zweyten:

2. D. 49 - 43	D. 30 - 48*
3. D. 47 - 42	D. 48 - 31*
4. D. 38 - 21	D. 26 - 17*
5. D. 3 - 48*2	†

Im dritten:

2. D. 38 - 21	D. 43 - 16*2
3. D. 47 - 38	D. 16 - 43*
4. D. 49 - 21*	D. 26 - 17*
5. D. 3 - 26*	†

a. Oder zieht er D. 26 - 8*

3. D. 3 - 21*	D. 43 - 16*
4. D. 47 - 38	†

Im vierten:

2. D. 47 - 42	D. 48 - 37*
3. D. 38 - 21 ꝛc.	†

155. Spiel.

Fünf Damen gegen Zwey.

1. Stellung.

W. D. 3, 4, 34, 36, 45.
S. D. 5, 46.

In dieser Stellung ist der S., auch wenn er den Zug hat, verloren, er mag nun ziehen, was er will.

Erstlich:

1. D. 46 - 28	D. 4 - 10
2. D. 5 - 40*2	D. 45 - 32*2
†	

Zweytens:

1. D. 46 - 19 D. 3 - 14
2. D. 19 - 10* D. 4 - 15*

†

Drittens:

1. D. 5 - 19 D. 36 - 41*
2. D. 46 - 40*[2] ꝛc.

†

Viertens:

1. D. 5 - 28 D. 36 - 41
2. D. 46 - 37* D. 4 - 10
3. D. 28 - 5* D. 3 - 14
4. D. 5 - 40*[2] ꝛc.

†

Fünftens:

1. D. 5 - 37 D. 4 - 31
2. D. 37 - 26* D. 36 - 41
3. D. 46 - 40*[2] D. 45 - 12*

†

---

2. Stellung.

W. D. 27, 36, 38, 46, 47.
S. D. 1, 50.

1. D. 46 - 28[a] D. 50 - 31*[2]
2. D. 36 - 18* D. 1 - 42*[2]
3. D. 47 - 38* †

---

a. Oder D. 46 - 23. Siehe Veränd.

Veränderung.

1. D. 46 - 23 D. 1 - 42*[2]
2. D. 47 - 33* D. 50 - 31*[2]
3. D. 36 - 27* †

---

156. Spiel.

W. 12, 13, 21, 25, 32 = 34, 38, 43, 49.
S. D. 41. — 2, 3, 11, 15, 22, 24, 31.

1.	33 - 28	22 - 42*[2]
2.	32 - 28	23 - 32*
3.	34 - 29	24 - 33*
4.	25 - 20	15 - 24*
5.	13 - 9	3 - 14*
6.	12 - 8	2 - 13*
7.	21 - 17	11 - 22*

8.	43-38	32-43*
9.	49-38*[9]	†

157. Spiel.

W. 11-14, 22, 24, 32, 34, 41, 44, 45, 50.
S. 2-5, 15, 21, 23, 25, 31, 33, 35, 43.

1.	41-37	31-42*
2.	32-27	21-32*
3.	11- 7	2-11*
4.	22-17	11-22*
5.	12- 8	3-12*
6.	13- 9	4-13*
7.	24-20	15-24*
8.	14-10	5-14*
9.	34-30	25-34*
10.	44-40	35-44*
11.	50-10*[12]	†

158. Spiel.

W. 11-14, 24, 34, 42, 44, 47.
S. 2-5, 15, 21-23, 25, 31-33, 35, 43.

1.	11- 7	2-11*
2.	12- 8	3-12*
3.	13- 9	4-13*
4.	44-40	35-44*
5.	34-30	25-34*
6.	24-20	15-24*
7.	14-10	5-14*
8.	42-37	32-41*
9.	47-27*[14 a]	†

a. Ich schlage nemlich nach der Reihe auf 36, 27, 16, 7, 18, 9, 20, 29, 40, 49, 38, 29, 18, 27. — Wenn der S. in seinem letzten Zuge 31-42* zieht, so schlage ich eben so viele, nemlich mit 47 auf 38, 49, 40, 29, 20, 9, 18, 7, 16, 27, 38, 29, 18, 27.

159. Spiel.

W. D. 1. — 12-14, 22, 24, 34, 44, 45, 49.

S. 2=5, 11, 15, 21, 23, 25, 31=33, 35, 41, 42.

1.	22-17	11-22*
2.D.	1-7	2-11*
3.	12-8	3-12*
4.	13-9	4-13*
5.	24-20	15-24*
6.	14-10	5-14*
7.	34-30	25-34*
8.	44-40	35-44*
9.	49-38*[14a]	

a. Ich schlage auf 40, 29, 20, 9, 18, 7, 16, 27, 36, 47, 38, 29, 18, 27, 38.

160. Spiel.

W. D. 48. — 17, 27, 36, 37, 41, 46, 49, 50.

S. 1, 3, 5=10, 16, 18=20, 26, 28=30, 38=40, 43.

1.	17-11	6-17*
2.	27-21	16-27*
3.	37-31	26-37
4.D.	48-42*[16a]	43-48D.
5.D.	42-26	D.48-25
6.	49-43	D.25-48*
7.	41-37	D.48-31*
8.D.	26-42 rc.	†

a. Ich schlage nemlich auf 31, 22, 11, 2, 13, 4, 15, 24, 35, 44, 33, 22, 13, 24, 33, 42.

161. Spiel.

Aufgabe: mit einer bloßen Dame gegen folgende Stellungen zu gewinnen.

1. Stellung.

S. D. 9, 10, 17=20, 30=34, 41=44. — 1, 2, 6, 7, 11, 16.

Ich setze meine Dame auf 40, oder 45.

1.D.	45-26*[15a]	7-12
2.D.	26-3*	1-7
3.D.	3-26*	11-17
4.D.	26-1*	10-21

5. D. 1-18	2- 7
6. D. 18- 1[a]	21-27
7. D. 1-23	27-31
8. D. 23- 5[b]	†

a. Ich schlage auf 29, 38, 27, 36, 47, 38, 49, 35, 24, 13, 4, 15, 29, 12, 26.

b. Ich halte mich nun auf den Eckfeldern der Mittellinie.

---

2. Stellung.

S. D. 7=10, 17=20, 27=30, 37=40, 41. — 1, 6, 16.

Ich setze meine Dame auf 26, oder 31, und schlage auf 42, 33, 44, 35, 24, 15, 4, 13, 2, 11, 22, 33, 24, 13, 22, 36 und 47.

Der S. mag ziehen, wie er will, so ziehe ich D. 47-36, und bleibe auf der Linie zwischen 4 und 36. Der S. kann dieselben nur durch die Aufopferung von Zwey Steinen passiren. Ich halte mich dann auf der Mittellinie und der einzige Stein des S. kann nicht durch.

---

3. Stellung.

S. 8=12, 19=22, 28=31, 39=43.

Ich stelle meine Dame auf 2 und schlage dann auf 13, 4, 15, 24, 35, 44, 33, 24, 13, 27, 36, 47, 38, 16, 7, 23, 32 und 49.

---

4. Stellung.

S. 9=12, 18=21, 28=32, 39=43.

Ich stelle meine Dame auf 2, oder 7, und schlage auf 16, 27, 38, 49, 35, 24, 15, 4, 13, 22, 36, 47, 38, 24, 8, 17, 33, 44.

---

5. Stellung.

S. 7=10, 17=21, 28=32, 39=43.

Meine Dame stellt sich auf 50, oder 44, und schlägt auf 33, 24, 13, 4, 15, 24, 35, 49, 38, 27, 36, 47, 33, 22, 11, 2, 13, 27 und 16.

---

6. Stellung.

S. 8 = 12, 19 = 23, 30 = 34, 41 = 44.

Meine Dame stellt sich auf 1, oder 7, und schlägt auf 18, 29, 40, 49, 38, 47, 36, 27, 16, 2, 13, 27, 38, 29, 15, 4, 13, 24, 35.

---

7. Stellung.

S. D. 8 = 12, 19 = 23, 30 = 34, 41 = 44. — 1, 6, 25.

Meine Dame stelle ich auf 45.

1. D. 45 - 2* 19a	1 - 7 b
2. D. 2 - 16*	25 - 30
3. D. 16 - 45	30 - 35
4. D. 45 - 49	6 - 11
5. D. 49 - 44	11 - 16
6. D. 44 - 49	16 - 21
7. D. 49 - 16*	35 - 40
8. D. 16 - 11	40 - 45
9. D. 11 - 50	†

---

a. Mit diesem Zuge schlage ich die 19 Damen zugleich, und zwar auf 29, 18, 4, 15, 29, 38, 27, 18, 7, 16, 27, 36, 47, 38, 49, 35, 24, 13 und 2.

b. Zieht er statt dessen entweder 25 - 30, so werde ich D. 2 - 35* ziehn, und, der S. mag ziehen, was er will, mit D. 35 - 8 gewinnen. — Oder zieht er 6 - 11, so siehe Veränderung.

Veränderung.

1. - -	6 - 11
2. D. 2 - 16*	25 - 30 c
3. D. 16 - 45	30 - 35

4.D.43-34	1- 6
5.D.34- 7	6-11
6.D. 7-16*	35-40
7.D.16-11	40-45
8.D.11-50	†

---

c. Zieht er statt dessen 1 auf 6 oder 7, so ziehe ich D. 16-2.

---

162. Spiel.

Aufgabe: Die Steine so zu stellen, daß mittelst Eines Steins, oder Einer Dame, die möglichstgrößte Menge auf Einmal zu schlagen sey.

S. 7 = 11, 18 = 22, 29 = 33, 40 = 44.

Ein Stein kann nur höchstens Acht mit Einem Zuge schlagen, und Eine Dame nicht mehr als 16, wenn sie sich auf 46 stellt, und dann nach der Reihe auf 37, 26, 17, 28, 39, 48, 37, 28, 14, 25, 34, 23, 12, 3, 14, 5 schlägt.

Anmerkung.

Eine besondere Art des Polnischen Damenspiels ist die sogenannte Schlagdame (qui perd, gagne.)

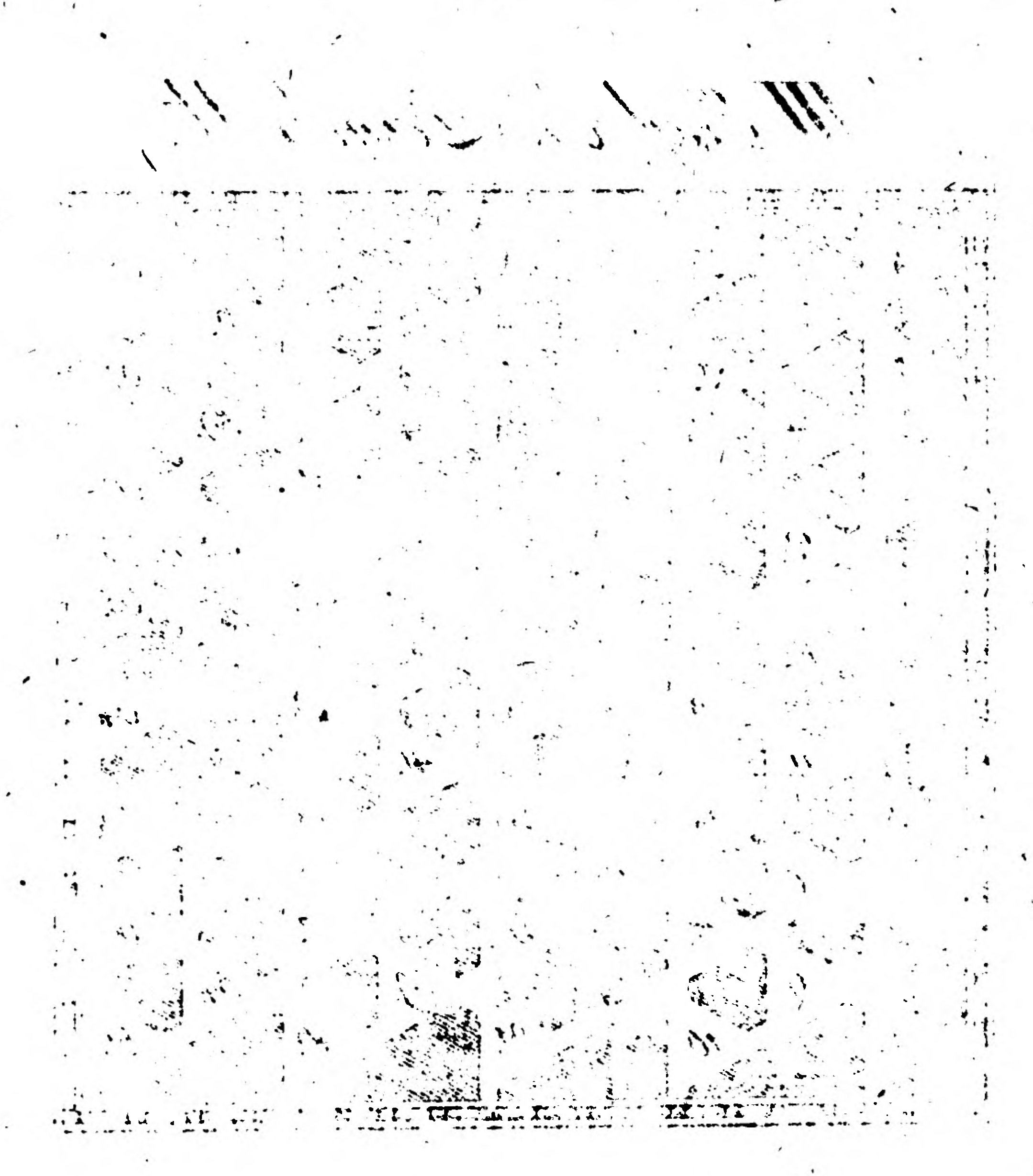
Der Zweck dieses Spiels ist das Bestreben, seine Steine schlagen zu lassen, und der Sieger in demselben ist Derjenige, der sie zuerst los, oder festgesetzt, wird. Es kommt dabey hauptsächlich auf fein berechnete Züge an, um besonders gegen das Ende der Parthie, eine solche Stellung zu erhalten, wo man seine Steine zum Schlagen vorrücken kann, ohne zum Wiederschlagen genöthigt zu seyn. Der im Anfange gelungene Verlust mehrerer Steine ist so wenig eine sichere Vorbereitung des Sieges, daß er nicht selten sogar ein Hinderniß desselben wird.

Dieses Spiel hat seiner Natur nach einen raschen Gang, und, wenn man seine Feinheiten kennt, vorzüglich gegen das Ende, ein großes Interesse; so wie es gar nicht so leicht ist, darin Meister zu werden, als es dem Anfänger zu scheinen pflegt.

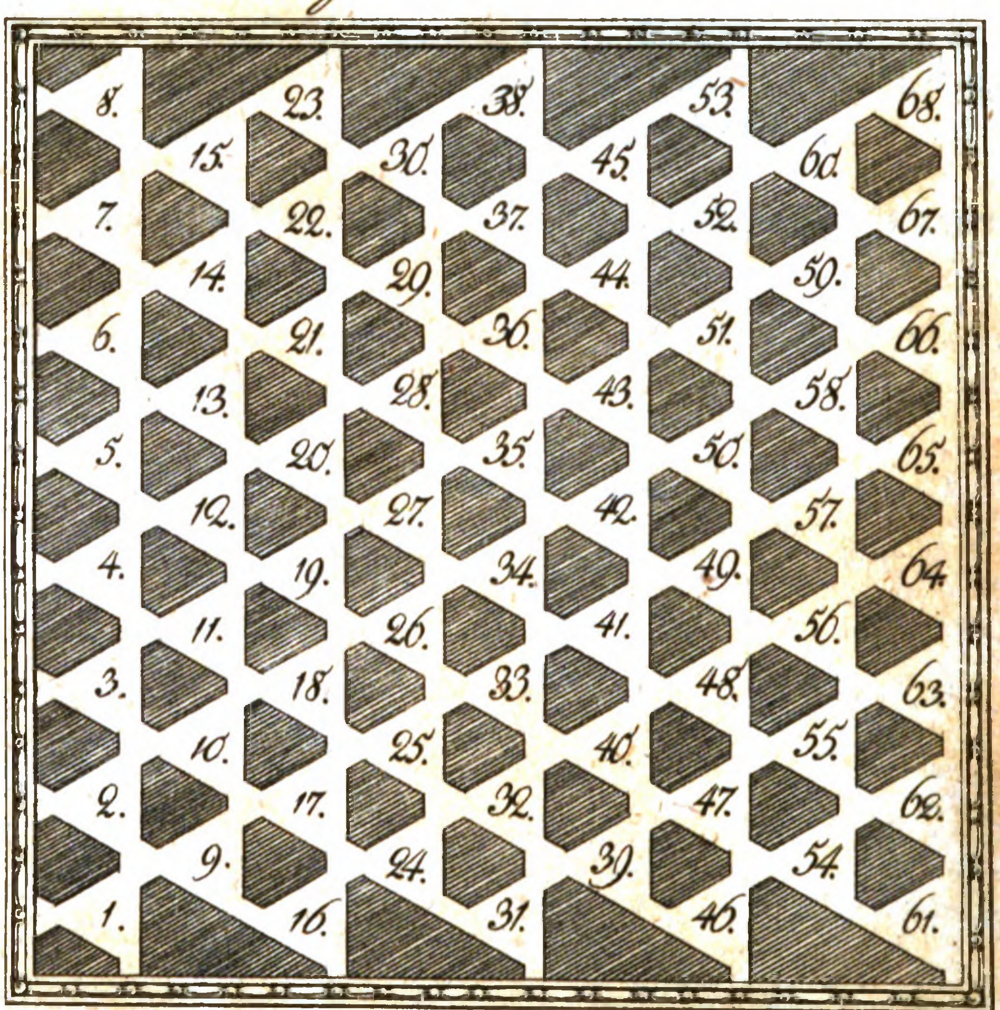
Eine empfehlungswerthe Manier, das ermüdende Einerley der Anfangszüge sich zu ersparen, und den Kampf sogleich mit einer interessanten Stellung zu beginnen, ist, daß man aus der Stellung der 20 Steine, auf jeder Seite gleichviele, wegnimmt. Dies

muß das Loos entscheiden. Man macht sich zu dem Ende nach der Anzahl der Steine 40 Marken, mit den Nummern 1-20 und 31-50 bezeichnet; mischt sie unter einander und jeder Spieler zieht aus seinem Haufen 4, 6, 8, 10 Nummern davon, je nachdem man darüber eins geworden ist, und nimmt diejenigen Steine aus seinem Spiele weg, welche die gezogenen Nummern andeuten.

Eben dies läßt sich auch auf die regulären Spiele anwenden.



III. Englisches Dambrett.



Drittes Capitel.

Englisches Damenspiel.

Einleitung.

Im Wesentlichen ist dieses Spiel dem Polnischen ähnlich. Sein Unterschied besteht in Folgendem:

1.

Das Dambrett (S. die Kupfertafel) ist ein Rechteck, dessen Grundlinie in 9, dessen Höhe in 8 gleiche Theile, und dessen Fläche in 135 gleiche, abwechselnd weiße und schwarze, Dreyecke getheilt ist. Die Ecken der Schwarzen sind abgestumpft, um sie

theils als überflüssige Felder mehr abzusondern, theils den nur auf den weißen Feldern Statt findenden Gang der Steine mehr zu öffnen, so daß von jedem Mittelfelde vorwärts eine dreyfache Verbindung vorhanden ist, gerade auf, rechts und links z. B. vom Felde 34 nach 35, 27 und 42.

Um sich ein Dambrett dieser Art zu machen und die Dreyecke desselben gerade so zu formiren, wie die Figur es verlangt, verfahre man folgendergestalt:

1. Man errichte Rechts auf dem Ende einer geraden Linie einen rechten Winkel.
2. Man trage auf die Grundlinie 9 und auf die Höhe 8 gleiche Theile von einer Länge, die der Größe der vorhandenen Damensteine angemessen ist.
3. Man formire, von den letzten Theilungspuncten aus, das Rechteck, und trage auf die der Grundlinie entgegenstehende Seite desselben ebenfalls 9 Theile.
4. Man ziehe von den Theilungspuncten der Grundlinie nach denen der entgegengesetzten Seite gerade Linien.
5. Auf die erste derselben, d. h. welche nach der linken Seite des Rechtecks unmittelbar folgt, trage man die 8 gleichen Theile der Höhe, und ziehe durch diese Theilungspuncte mit denen der Grundlinie, der entgegengesetzten, und der auf der Rechten stehenden Höhenlinie gerade Linien in einer Lage, wie sie die Figur besser darstellt, als es Worte thun würden.
6. Dann schwärze man die nach der Figur verlangten kleinen Dreyecke, und zwar so, daß man die Spitzen derselben von der Schwärze frey läßt.

7. Zuletzt numerire man die weißen Felder, und lieber nicht in der Mitte, sondern an der untern Spitze, damit die Nummern von den Damsteinen nicht bedeckt werden.

2.

Die Damsteine sind die nemlichen. Jeder Spieler führt gleichviel; der Eine 27 weiße; der andere 27 schwarze. Außerdem müssen 10 Jettons in einem Kästchen bereit stehen. Dies sind Scheiben von Pappe oder Elfenbein, welche nach der Reihe mit den Nummern 1 bis 10 bezeichnet sind. Ihren Gebrauch siehe unten §. 11.

3.

Die Stellung des Dambretts ist von der Art, daß der Weiße das Feld 1 links und 61 rechts vor sich hat.

4.

Die Stellung der Steine nimmt auf beyden Seiten die nächsten drey Reihen ein, so daß in der Mitte zwey Reihen frey bleiben.

5.

Der Gang eines Steins

a. wenn er zieht, ist nur vorwärts, aber nach 3 Richtungen: gerade aus, rechts und links, und zwar nach Gutdünken Einen, oder Zwey, Schritte auf einmal, jedoch mit der einzi-

gen Einschränkung, daß er nicht zwey Schritte thun darf, wenn das erste Feld, über welches er hinzieht, allein von einem feindlichen Stein (oder Dame) bedroht ist, so daß er auf diesem Felde geschlagen werden könnte, wenn er daselbst bliebe.

z. B. W. 34, 46.
S. 47, 48, 58.

Der W. 34 kann auf 6 Felder ziehn: 35 und 36, 27 und 20, 42 und 50.

Der W. 46 darf nicht auf 32 oder 62 ziehn, weil er über die Felder 39 und 54 weg muß, auf deren jedem er von 47 geschlagen werden könnte. Er kann daher nur auf 39 und 54 ziehn, und sich schlagen lassen.

Der S. 47 ist in demselben Fall, wegen des W. 46. Er darf nur auf 39 und 54.

Der S. 48 kann vier Felder beziehen 40 und 32, oder 55 und 62.

Endlich der S. 58 kann auf 50 und 42, 57 und 56, und auf 65 ziehen.

Indeß findet die obige Einschränkung des Ganges eines Steins nicht Statt, wenn auch das zweyte Feld bedroht ist; wenn er also durch den nemlichen Stein und in der nemlichen Richtung, in welcher er zieht, bedroht bleibt, oder auf dem nächsten Felde nicht von zwey verschiedenen Steinen bedrohet ist.

z. B. der W. stehe auf 34. Wenn eine S. Dame auf 3 steht, so kann jener weder auf 20, noch auf 36, weil die Dame die Felder 27 und 55, über welche er hin müßte, beherrscht. Aus

demselben Grunde kann er nicht auf 50 und 36, wenn die S. Dame auf 63 steht.

Allein ein anderer Fall ists, wenn S. Damen auf 6, 38 und 66 stehn. Denn indem der W. 34 zwey Felder zieht, ist er zwar einer dieser Damen en prise, aber er paßirt nicht die prise, sondern wird von dem nemlichen Stein und in der nemlichen Richtung bedroht.

Stånden aber auf 35 und 28 zwey schwarze Steine, so dürfte der W. 34 auf 20 ziehen.

Stånden endlich auf 6 und 30 zwey schwarze Damen, so dürfte der W. 34 wegen der erstern Dame wohl auf 20, aber nicht wegen der letztern, weil er nicht dahin kann, ohne diese zu paßiren.

b. Wenn er schlägt, so ist sein Gang genau, wie im Polnischen, sowohl wenn er Einen, als wenn er Mehrere zugleich schlägt, nur mit dem Unterschiede, daß er nach allen sechs Richtungen es kann, nemlich gerade aus, rechts und links sowohl vor-, als rückwårts.

z. B. Der W. stehe auf 34, und die S. auf 5, 7, 9, 10, 11, 13, 15, 17, 21, 26, 27, 33, 35, 37, 41, 42, 44, 45, 47, 57, 65.

In dieser Stellung kann der W. auf eine sechsfache Art schlagen:

1. Einen Stein, — nemlich 33, wobey er sich auf 32 setzt.
2. Zwey, — nemlich 41 und 47. Er kommt auf 46.
3. Drey, — nemlich 42, 57 und 65. Er kommt auf 66.
4. Vier, — nemlich 35, 37, 45 und 44. Er kommt auf 36.
5. Fünf, — nemlich 27, 13, 7, 15 und 21. Er kommt auf 20.
6. Sechs, — nemlich 26, 10, 9, 17, 11 und 5. Er kommt auf 2.

Die Ordnung, in welcher diese Steine geschlagen werden, kann sehr verschieden seyn und ist willkührlich.

6.

Die Wirksamkeit einer Dame ist darum erstaunlich groß, weil sie nicht nur wie die Polnische, so weit reicht, als sie leere Felder vor sich findet, sondern dies auch für alle Sechs Richtungen kann.

Wäre z. B. in der vorigen Stellung der Stein 34 eine Dame, so würde sie von den 21 Steinen nicht mehr als Einen, den auf 10, ungeschlagen lassen, indem sie nach der Reihe folgende Felder berührte: 20, 6, 8, 36, 38, 52, 36, 34, 66, 64, 22, 18, 4, 2, 16, 18, 34, 31, 55, 34.

Stånde die Dame, anstatt auf 34, auf 31, so würde sie auch nicht Einen übrig lassen, indem sie hüpfte auf 55, 34, 66, 38, 36, 68, 64, 22, 18, 16, 2, 4, 32, 34, 36, 8, 6, 20, 34, 18, 2.

7.

Wer an mehreren Stellen schlagen kann, und zwar gleichviele Steine und von gleich großem Werthe, kann von dem Gegner genöthigt werden, mit Demjenigen Stein zu schlagen, den Er ihm bestimmt.

Z. B. Der W. habe eine Dame auf 53 und folgende Stellung seiner Steine: 6, 16, 42, 48, 56, 64.

Und der S.: 3, 9, 14, 15, 17, 21, 24, 26, 39, 51, 57.

In dieser Stellung kann der W. Zwey Steine an drey verschiedenen Stellen schlagen: Erstlich mit 6; — Zweytens mit 16 und Drittens mit der Dame 53, oder den Steinen 56 und 64.

Im ersten Fall schlägt er von Zwey Seiten; im Zweyten von Drey und im Dritten dieselben Steine auf eine dreyfache Art.

Nun kann der S. den W. nöthigen, mit einem von ihm bestimmten Stein zu schlagen, aber dem Letztern steht es anheim, was er damit schlagen will.

Hat er den Stein 6 bestimmt, so kann der W. entweder 14 und 21, oder lieber 14 und 15, schlagen, weil er dadurch in die Dame kommt.

Oder hat er den Stein 16 bestimmt, so kann der W. nach seinem Gefallen 9 und 3, oder 17 und 26, oder 24 und 39 schlagen.

Oder hat er die Dame, oder einen der Steine 56 und 64 bestimmt, so hat der W. keine Wahl.

8.

Wer den Andern mit einem bestimmten Stein zu schlagen nöthigen will, muß dies sogleich thun, als er einen Stein zum Schlagen vorrückt. Sobald aber der Gegner schon einen der schlagenden Steine berührt, oder gesagt hat, wie viele er schlagen will, hat Jener das Recht der willkührlichen Bestimmung verloren.

Es sey folgende Stellung:

W. 9, 16, 17, 24, 39, 41, 46, 49, 50, 54.

S. 4, 5, 12, 20, 22, 36, 43, 45, 51, 52.

Indem der W. 9 auf 11 zieht, berührt er des S. Stein 4 mit dem Finger und sagt: „mit diesem!“ — Der S., welcher auch mit 12 mit geringerm Nachtheile schlagen mögte, muß nun mit 4 schlagen und dem W. Gelegenheit geben, mit 17 seine

Steine 18, 20 und 22 zu schlagen und sogar in die Dame zu treten.

Wenn dagegen der W. 49 - 35 zöge, ohne etwas zu sagen, so kann der S. sogleich den Stein berühren, womit er am liebsten schlagen mag, oder sagen: „ich schlage Zwey" — und der W. hat sein Recht eingebüßt. Hätte aber der S. in der Eil, um sich seines Vortheils zu bemächtigen, fälschlich gesagt: „ich schlage Einen," oder „ich schlage Drey": so erhält der W. sein Recht, zu bestimmen, wieder.

9.

Wenn man aber nicht einen Stein zum Schlagen willkührlich vorrückt, sondern einen durch den Gegner veranlaßten nothwendigen Zug thut, z. B. schlägt: so kann der Gegner nicht verlangen, sogleich den bestimmten Stein angeben zu hören, sondern muß dem Andern Zeit lassen, das Spiel erst zu übersehen, und sich dann erst darüber zu erklären.

Es sey die Stellung folgende:

W. 9, 16, 17, 24, 25, 26, 31, 32, 33, 39, 40, 41, 46.

S. 4, 11, 12, 19, 35, 36, 37, 49, 56, 57, 65, 67.

In dieser Stellung zieht der S. 35 - 34 und bestimmt den Stein 33. Dieser schlägt also auf 35, ohne sich zu erklären. Wenn nun der S. eben deshalb sogleich mit 36 die beyden 35 und 41 schlagen wollte, weil jener nicht den Stein 49 sogleich bestimmt hätte: so würde er unrecht haben, weil dieses Schlagen nur eine Folge des Zuges des W. gewesen ist. Der W. bestimmt also nun erst 49, welcher die beyden 40 und 41 schlägt. Der W.

schlägt nun 4 Steine über 48, 64, 66 und 68 in die Dame; der S. schlägt 35 und 26; der W. zieht 25 – 26 und bestimmt 19. Nun schlägt der W. mit 17 die vier Steine 18, 12, 4 und 11 und gewinnt das Spiel.

10.

Da es auch bey diesem Spiele als Regel feststeht, daß immer da geschlagen werden muß, wo es das Meiste zu schlagen gibt: so darf auch der Gegner nicht durch seine Bestimmung des schlagenden Steins gegen diese Regel fehlen; widrigenfalls ist selbst der Schlagende von dieser Verpflichtung entbunden und kann alsdann schlagen, wo er will; also auch da, wo es nicht das Meiste zu schlagen gibt.

Es sey die Stellung:

W. 49. — 17, 18, 25, 27, 32, 33, 34, 41, 48, 62, 64.

S. 5, 6, 8, 15, 30, 36, 37, 38, 43, 44, 45, 51, 59, 67, 68.

Gesetzt der S. zieht 43 – 42 und bestimmt 41 zum Schlagen, in der Meinung, daß der W. nirgends mehr als zwey schlagen kann und in der Absicht, wenn der W. nun mit 41 die beyden 42 und 36 geschlagen hat, eine Hauptniederlage anzurichten, indem er mit 30 nach der Reihe 29, 27. 34, D. 49, 48, 32, 17, 18 und 33 also Neun Stück schlagen wird.

Aber der W. bemerkt, daß sein Bauer 34 drey Steine, also Mehr, schlagen kann, wie der vom Gegner bestimmte; aber auch zugleich, daß, wenn er mit 34 die drey 42, 51 und 59 geschlagen hat, der S. durch die Eroberung von ebenfalls drey Steinen 66, 64 und 62 in die Dame kommen werde. Deswegen erklärt

der W., daß der S. falsch bestimmt habe. Er ist also nicht nur von dem Zwange der Bestimmung, sondern auch von dem Zwange des Gesetzes, das Meiste zu schlagen, entbunden und schlägt nun, als das vortheilhafteste für sich, blos den Stein 42 durch den Zug D 49–7.

11.

Wenn mehr als Zwey Steine zu schlagen sind, so muß man, ehe man einen Stein berührt, erklären, wie viel Steine und Damen man schlagen will. Der Gegner sieht nach, ob weder zu viel, noch zu wenig angegeben sey, und erklärt es, wenn er die Angabe richtig findet. Wenn es nun nicht über Vier Steine zu schlagen gibt, so verfährt der Schlagende nach der gewöhnlichen Weise.

Wenn aber mehr als Vier zu schlagen sind, so ist der Schlagende verpflichtet, nach der Reihe die zu schlagenden Steine mit dem Finger zu berühren und die Jettons von No. 1. an auf dieselben der Reihe nach zu legen.

Findet der Gegner dagegen nichts zu erinnern, so hüpft man mit dem schlagenden Stein über die Prisen weg; setzt ihn auf das leere Feld hinter der letzten Prise und nimmt die belegten Steine weg.

Glaubt er aber dabey ein Versehen zu finden, so hat er die Erlaubniß, die Jettons aufzunehmen und sie nach seiner Idee aufzulegen. Hat er Recht, so kann er den Stein, der zu wenig hat schlagen wollen, puhsten, und man darf gar nicht schlagen, sondern muß die Steine, welche man hatte schlagen wollen, auf dem Brette stehn lassen. Doch behält Jener auch hier das

Recht, nicht zu puhsten, wenn er nicht will, sondern entweder den Schlagenden zu zwingen, so zu schlagen, wie er gewollt hatte, wenn es gleich falsch war; oder nach der von ihm angegebenen Regel zu schlagen, je nachdem das eine oder das andere ihm Vortheil bringt. Hat er aber den zu puhstenden Stein schon einmal berührt, so muß er puhsten.

Wenn aber auch der Gegner bey dieser Prüfung sich geirrt hat, so kann das regelmäßige Schlagen doch vor sich gehen. — Indessen darf er, wenn er nun sähe, daß er mehr hätte schlagen können, nur gerade die schlagen, welche er declarirt hat. Aber für seinen Irrthum wird der Gegner dadurch bestraft, daß er seinen Zug verliert, und der Schlagende sogleich noch einmal zieht.

12.

Das Spiel ist nur in dem äußerst seltenen Fall remis, wenn am Ende Jeder eine Dame behält, und sogleich zu verlassen, ohne erst noch, wie im Polnischen, eine gewisse Anzahl von Zügen zu thun.

Anmerkung. In den folgenden beyden Musterspielen ist die Bezeichnungsart dieselbe, wie in den vorigen, mit dem einzigen Zusatz:
daß eine Nummer, welche in Klammern eingeschlossen ist, den vom Gegner bestimmten Stein andeutet, womit er zu schlagen zwingt.

Erstes Spiel.

1.	26 - 12	13 - 5
2.	25 - 26	5 - 19*
3.	(26)- 12*	21 - 5
4.	24 - 26	5 - 19*
5.	26 - 12*	6 - 5
6.	33 - 19	43 - 35
7.	56 - 64	58 - 65
8.	32 - 25	65 - 57
9.	64 - 50*	51 - 33*[2]
10.	(25)- 41*	28 - 26
11.	(18)- 34*	35 - 49*[2]
12.	48 - 50*	5 - 4
13.	3 - 5*	14 - 13
14.	(5)- 21*	22 - 20*[4]
15.	47 - 49	20 - 4
16.	10 - 3	7 - 5
17.	17 - 19	15 - 7
18.	40 - 26	23 - 22
19.	19 - 21[a]	(29)- 13*
20.	26 - 12	(5)- 19*
21.	3 - 23 D.*[3]	36 - 34
22.	D. 23 - 42*[2]	44 - 43
23.	D. (42)- 44*	45 - 41*[3]
24.	9 - 11	37 - 21
25.	11 - 12	30 - 14
26.	2 - 4	38 - 22
27.	12 - 5	41 - 25
28.	16 - 9	59 - 43
29.	31 - 24	52 - 36
30.	24 - 26*	14 - 12
31.	(4)- 20*	21 - 33*[2]
32.	39 - 40	33 - 47*
33.	54 - 40*	53 - 37
34.	1 - 3	60 - 59
35.	9 - 11	7 - 6
36.	5 - 7*	8 - 6*
37.	3 - 4	22 - 21
38.	11 - 12	21 - 13
39.	12 - 14*	6 - 22*
40.	4 - 6	37 - 21
41.	6 - 7	59 - 58
42.	46 - 32	21 - 5
43.	32 - 18	5 - 3
44.	40 - 42	43 - 41*
45.	7 - 8 D.	3 - 1 D.
46.	D. 8 - 39*[3]	D. 1 - 65
47.	D. 39 - 31	58 - 56
48.	(55)- 57*	D. 65 - 4*[2]
49.	63 - 49	67 - 51
50.	49 - 35	66 - 50
51.	D. 31 - 47	D. 4 - 46[b]
52.	D. 47 - 63	50 - 42
53.	35 - 49*	D. 46 - 50*

54.	61-54	D. 50-15
55.	54-56	D. 15-23
56.	56-57	D. 23- 7
57.	D. 63-64	D. 7- 4[c]
58.	57-65	D. 4- 3
59.	65-66	51-38[d]
60.	66-50*	D. 3-67
61.	62-63	D. 67-53
62.	50-66	D. 53-67
63.	D. 64-65	D. 67-53
64.	D. 65- 1	D. 53-47
65.	D. 1-65	D. 47-61
66.	63-64	D. 61-47
67.	66-67	68-66*
68.	D. 65-68*	D. 47-53
69.	64-65	D. 53-46
70.	65-67	D. 46-47
71.	67-53 D.	D. 47-46
72.	D. 53-60	D. 46-53
73.	D. 68-61	D. 53-67*
74.	D. 61-68*	†

---

a. Eine gute Anlage, um zur Dame zu kommen.

b. Zieht er statt dessen D. 4-60, so ist er sogleich verloren. Denn ich ziehe 35-43, nöthige ihn mit (51)-35 zu schlagen und habe durch D. 47-27 Drey Steine erobert und das Spiel gewinnen.

c. Oder D. 7-63. Siehe I. Veränderung.

d. Der S. ist genöthigt, den Stein aufzuopfern, um seine Niederlage etwas aufzuhalten. Denn hätte er irgend einen andern Zug gethan, so würde ich ihm mit dem Stein 66 zu schlagen geben; aber dann zwey Steine erobern und einen Stein zum voraus behalten, womit ich nothwendig gewinnen muß.

I. Veränderung.

Stellung.

W. D. 64. — 57, 62.
S. D. 7. — 51, 68.

57.	- -	D. 7-63
58.	D. 64-67	68-66
59.	62-46	51-35[e]
60.	57-65	35-33
61.	65-67*	33-31 D
62.	67-68 D.	D. 31-47

63.	64-66	D.47-50
64.	66-67	D.50- 8
65.	67-53D.	D. 8- 4
66.	D.53-60	D. 4- 5
67.	D.60-59	D. 5- 8
68.	D.59-57	D. 8-64*
69.	D.68-63*	†

e. Oder 51-43. Siehe II. Veränd.

II. Veränderung. (I.)

Stellung.

W. 57, 64.
S. 51, 66.

59.	- -	51-43
60.	57-65	43-57
61.	(64)-50*	66-64*
62.	50-66	64-62
63.	66-68D.	62-61D#

Zweytes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.
1.	13- 5	11- 4
2.	21-13	18-11
3.	29-21	25-18
4.	37-29	17-25
5.	45-37	9-17
6.	58-65	1- 9
7.	51-58	26-34
8.	52-51	18-26
9.	38-52	10-18
10.	53-45	9-10
11.	28-35	56-64
12.	21-28	48-56
13.	14-21	55-48
14.	15-14	56-49
15.	8-15	49-42[a]
16.	35-49*	(41)-57*
17.	(65)-49*	48-50*
18.	51-49*	64-65
19.	66-64*	63-53D*[3]
20.	59-66	D.53-48*
21.	5-12	4-20*
22.	13-55*[3]	62-48*
23.	44-58	48-34
24.	43-57	54-62
25.	60-52	34-35[b]
26.	(28)-42*	11-13
27.	(6)-20*	26-27
28.	20-34*	33-53D*[5]
29.	21-28	40-42
30.	36-34	42-26*
31.	45-52	D.53-21*
32.	29-13*	47-63

33.	14 - 6	46 - 48
34.	13 - 5	18 - 4
35.	15 - 13	16 - 9
36.	37 - 51	48 - 64
37.	51 - 49	64 - 65
38.	66 - 64*	63 - 65*
39.	30 - 44	62 - 64
40.	22 - 36	61 - 63
41.	36 - 43	65 - 66
42.	67 - 65*	64 - 66*
43.	44 - 51	26 - 42[c]
44.	(43) - 41*	4 - 12
45.	5 - 19*	25 - 26
46.	19 - 33*	32 - 52*[4]
47.	13 - 5	66 - 67
48.	68 - 66*	52 - 68 D.
49.	66 - 50	39 - 41
50.	23 - 21	63 - 56
51.	5 - 4	3 - 5*
52.	6 - 4*	10 - 3
53.	21 - 20	D. (68) - 12*
54.	4 - 20*	24 - 26
55.	7 - 21	17 - 33
56.	21 - 28	9 - 25
57.	20 - 27	41 - 34
58.	27 - 41*	33 - 51*[2]
59.	28 - 42	31 - 33
60.	42 - 41	33 - 49*

†

---

a. Durch diesen Zug komme ich mit dem Gewinn eines Steins in die Dame.

b. Ein guter Zug, der zwar den Verlust von Drey, aber dagegen den Gewinn von Fünf Steinen und den Eintritt in die Dame zur Folge hat.

c. Ein wohlberechneter Zug, der gegen den Verlust von Drey Steinen mich Vier erobern läßt.

Spielendung.

Zum Beweise, daß Zwey Damen gegen Eine in jeder Lage gewinnen, den einzigen Fall ausgenommen, wo Beyde zusammen geschlagen werden können.

Stellung.

W. D. 32, 37.

S. D. 42.

1. D. 32 - 64   D. 42 - 2

2. D. 64 - 61 D. 2 - 1[a]
3. D. 37 - 58 D. 1 - 4[b]
4. D. 58 - 55[c]

---

a. Er ist nun genöthigt, von der Linie 2 bis 66 zu weichen.

b. Sein einziger Zufluchtsort.

c. Nun mag er ziehen, was er will. Er ist verloren.

Denn zieht er sie auf 5, so ziehe ich D. 55 - 47;
oder auf 68, so ziehe ich D. 55 - 63;
oder auf 60, so ziehe ich D. 61 - 62;
oder auf 6, so ziehe ich D. 61 - 68;
oder sonst wohin, so gebe ich meine D. 55 auf einem der Felder der Linie 54 bis 60 zu schlagen und gewinne.

Auf dieselbe Art kann die einzelne Dame in den drey andern Ecken des Dambretts erobert werden, wenn die zwey Damen auf 1 und 10, oder auf 8 und 14, oder auf 68 und 59, gestellt werden.

Stellung.

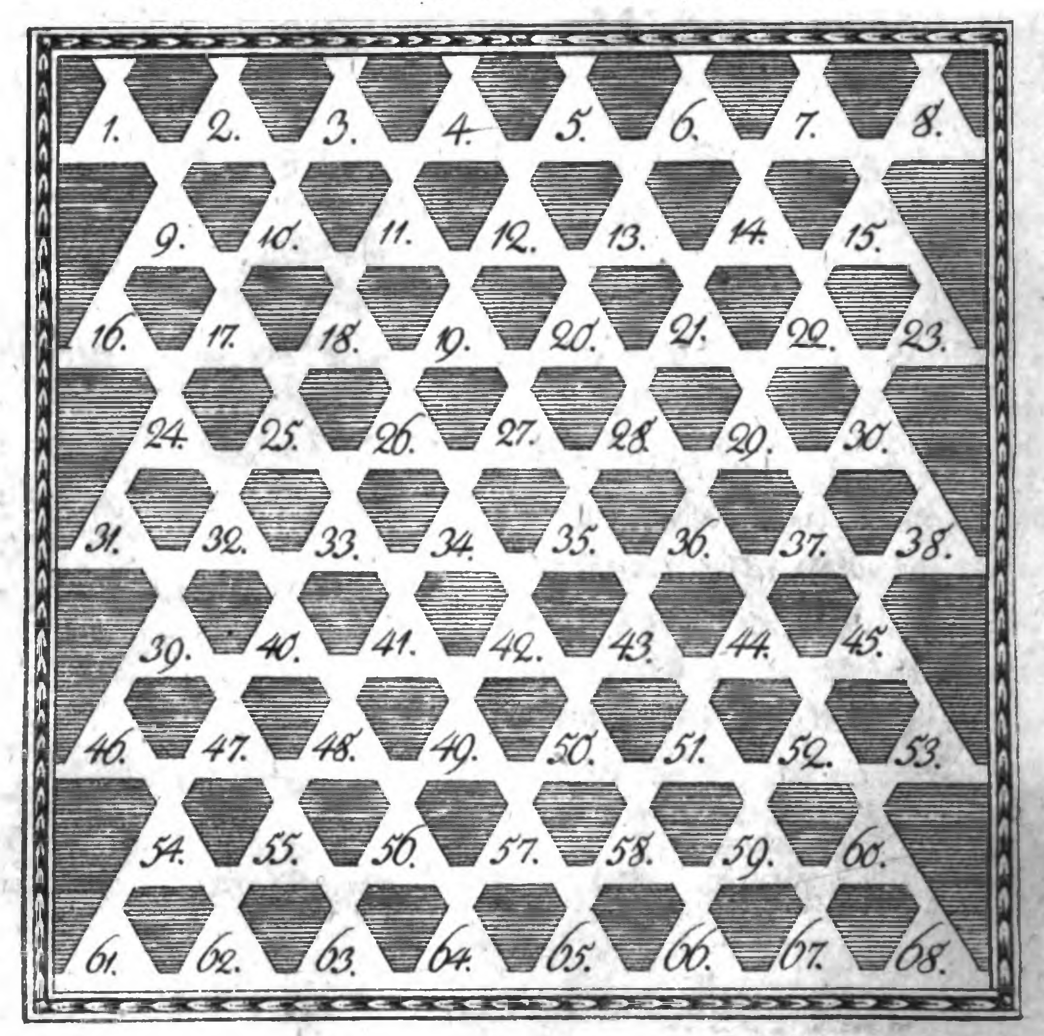
um 40 Steine auf Einmal zu schlagen.

2, 4, 6, 9-15, 18, 20, 22, 24-30, 32, 34, 36, 39-45, 48, 50, 52, 54-60, 62, 64, 66.

Vom Felde 17 aus schlage ich nach der Reihe: 9, 2, 4, 6, 14, 13, 12, 11, 10, 18, 20, 22, 30, 29, 28, 27, 26, 25, 24, 32, 34, 36, 44, 43, 42, 41, 40, 48, 50, 52, 60, 59, 58, 57, 56, 55, 54, 62, 64 und 66.

Uebrig bleiben nur 15, 39 und 45.

IV. Schach-Dambrett.



Viertes Capitel.

Schach-Damenspiel.

Einleitung.

Der ganze Unterschied dieses Spiels von dem Englischen besteht in der Stellung des Dambretts und in dem Gange der Steine.

1.

Das Dambrett ist das nemliche, nur umgedreht, so daß der W. von der Linken zur Rechten die Felder 61 bis 68 und der

S. die Felder 8 bis 1 vor sich hat, und daß Jener seine 27 Steine von 42 bis 68 und Dieser von 1 bis 27 aufstellt; daß also nur die Felder 28 bis 41 für die Eröffnung des Spiels unbesetzt bleiben. (Siehe die Kupfertafel.)

2.

Der Gang eines Steins,

a. wenn er zieht, ist bey diesem Spiele zwiefach:

entweder nur vorwärts rechts, oder links, Ein oder Zwey Felder, und ohne einen feindlichen Stein zu paßiren. Letzteres ganz, wie im Englischen. (§. 5. a. des vorigen Spiels).

oder auch, wie der Springer im Schachspiel, d. h. er kann über eins der drey vor ihm liegenden schwarzen Felder auf das dahinter liegende weiße Feld hüpfen.

z. B. der W. Stein stehe auf 34.

Dieser kann auf keines der Felder, weder von 32 bis 36, noch von 40 bis 43 ziehen, sondern nur auf 27 und 20, oder auf 26 und 18. Stände aber auf 19 ein schwarzer Stein, so sind ihm die Felder 18 und 20 verschlossen, und eben so, wenn die Felder 26 und 28 von einer S. Dame beherrscht wären.

Dagegen würde ein S. Stein auf 25, oder 27, ihm nicht hinderlich werden, auf 18 zu ziehen, weil keiner von jenen ihn auf 18 schlagen könnte.

Was den Springergang betrifft, so kann der W. Stein, auf 34 stehend, nach Gefallen entweder auf 25, oder 19, oder 28 springen. Auf diesem Gange kann ihn nichts aufhalten, so

daß selbst eine feindliche Dame ihn nicht verhindern kann, in die Dame zu treten, sondern nur eins der Felder derselben besetzen kann, um den eintretenden Stein sogleich wegzuschlagen.

Aus diesem zwiefachen Gang ergibt sich also, daß der Stein 34 unter 7 Feldern beym Ziehen wählen kann, nemlich 18, 19, 20, 25, 26, 27 und 28.

b. wenn er schlägt, nur wie im Polnischen, also nicht horizontal, und nicht mit dem Gange eines Springers.

W. 34.

S. D. 26, 33. — 20, 27.

Der W. 34 kann nur D. 26 schlagen und sich auf 18 setzen.

Der S. aber

entweder mit 27, auf 41 kommend;

oder mit D. 26, auf 42 bis 66 nach Willkühr gehend;

oder mit D. 33, auf 35 bis 38 sich setzend.

Das Schlagen mehrerer Steine nach diesen Gesetzen, so wie alles übrige, ist, wie beym vorigen Spiel.

Erstes Spiel.

1.	44 - 38	13 - 28
2.	59 - 44	4 - 13
3.	67 - 59	21 - 30
4.	56 - 41	25 - 31
5.	65 - 56	10 - 25
6.	44 - 35	14 - 21
7.	52 - 44[a]	22 - 36
8.	(38)- 22*	36 - 38*[2]
9.	51 - 36[b]	(28)- 44*
10.	43 - 28	(20)- 36*
11.	41 - 33	(26)- 40*[c]
12.	47 - 33*[d]	(25)- 41*
13.	48 - 4 D.*[3]	15 - 29*
14.	35 - 27	19 - 35*
15.	4 - 14*[2]	(6)- 22*
16. D.	4 - 14*[6]	7 - 21*
17.	59 - 45	38 - 52*
18.	58 - 51	44 - 42*[2]
19.	60 - 14*[3]	8 - 22
20.	(49)- 35*	22 - 6*
21.	35 - 20	9 - 18
22.	20 - 5 D.	3 - 19
23. D.	5 - 10*[2]	(17)- 3*
24.	53 - 37	3 - 12
25.	37 - 22	23 - 29
26.	22 - 36*	12 - 21
27.	36 - 30	6 - 15
28.	30 - 23	31 - 40
29.	23 - 7 D.*	40 - 49
30. D.	(7)- 42*	49 - 35*
31.	57 - 42	35 - 49*
32.	56 - 42*	2 - 11
33.	42 - 27	1 - 17
34.	27 - 13	17 - 32
35.	13 - 6 D.	24 - 31
36.	46 - 39	(31)- 47.
37.	(54)- 24*[2]	16 - 32*
38.	63 - 54	32 - 46
39. D.	6 - 4	11 - 26
40. D.	4 - 32	26 - 41
41.	66 - 50	41 - 49
42.	50 - 41	49 - 33*
43. D.	32 - 34*	†

---

a. Um dem Gegner eine Falle zu legen, wenn er 22 - 36 zieht, in der Gewißheit, zwey Steine zu erobern.

b. Der S. kann nun nicht verhindern, daß ich in die Dame komme und das Spiel gewinne.

c. Wenn ich statt 26, den Stein 25 zum Schlagen bestimmt hätte, so würde ich 4 Steine gewonnen haben, Siehe I. Veränderung.

d. Wenn er, anstatt mich nach Willkühr schlagen zu lassen, den Stein 48 bestimmt hätte, so siehe II. Veränderung.

e. Man hat wenigstens Vier Steine nöthig, um Einen einzusperren.

I. Veränderung.

11.	– –	(25)-41*
12.	48- 4D.*3	15 -29*
13.	35-27	19 -35*
14.	42-14*2	(6)-22*
15.D.	4-51*4	22 -37
16.D.	51-25*2	18 -32*
17.	59-45	38 -52*
18.	60-28*2 ꝛc.	

II. Veränderung.

12.	(48)-32*	(24)-40*
13.	47 -33*	(15)-29*
14.	54 -48	(25)-41*
15.	48 - 4D*3	36 -51*8
16.	42 -26	(18)-34*
17.	35 -27	(34)-20*
18.	52 -65*3f	25 -30
19.	65 - 4*3g	

f. Ich habe eine Dame, die mich nur einen Stein kostet.

g. Jetzt mag der S. 9-18, oder 17-32, ziehn, so bleibe ich mit 3 Steinen im Vortheil. Denn

19.	– –	9-18
20.	4-9*2	9-17*

Oder:

19.	– –	17-32
20.	4-39*	51-47*
21.	55-39*	

Zweytes Spiel.

	Schwarz.	Weiß.
1.	25 - 31	56 - 41
2.	22 - 38	65 - 56
3.	10 - 25	55 - 40
4.	2 - 10	64 - 55
5.	13 - 22	41 - 35
6.	4 - 13	56 - 41
7.	22 - 36	(43) - 29*
8.	(27) - 43*[a]	(50) - 36*[b]
9.	21 - 37*	(45) - 29*
10.	23 - 37[c]	(29) - 45*
11.	26 - 33	40 - 26*
12.	18 - 64 D*[3]	63 - 56
13.	D. 64 - 22*	44 - 36
14.	D. 22 - 40*[7]	48 - 18*[5]
15.	31 - 39	(47) - 31*
16.	17 - 32	31 - 17*
17.	9 - 11*[2]	55 - 39
18.	19 - 25	49 - 33
19.	25 - 41*	39 - 25*
20.	1 - 10	54 - 48
21.	41 - 55*	62 - 48*
22.	13 - 19	51 - 35
23.	15 - 29	48 - 39
24.	16 - 31	25 - 17
25.	(31) - 47*	17 - 3 D*
26.	47 - 62 D.	35 - 27
27.	(19) - 35*	D. 3 - 31*[5]
28.	12 - 26	56 - 47
29.	26 - 41	61 - 55
30.	D. 62 - 48*	58 - 50
31.	D. 48 - 51*	59 - 43*
32.	41 - 56	46 - 32
33.	56 - 65 D.[d]	32 - 16
34.	7 - 22	16 - 1 D.
35.	22 - 37	45 - 29*
36.	6 - 22[e]	D. 1 - 30*[2]
37.	38 - 50*[3]	60 - 51
38.	D. 65 - 60*[2]	68 - 52*
39.	50 - 65 D.	47 - 32
40.	8 - 22	32 - 16
41.	22 - 28	16 - 1 D.
42.	D. 65 - 61[f]	66 - 60
43.	D. 61 - 68*	52 - 44
44.	D. 68 - 36*[2]	31 - 37*
45.	28 - 43	D. 1 - 49
46.	43 - 52	D. 49 - 65
47.	52 - 59	D. 65 - 68
48.	59 - b. Z.	D. 68 - 61*

†

a. Hätte er mich mit 21 zu schlagen gezwungen, so siehe Veränderung.

b. Besser hätte er mich mit 51 – 35 zu schlagen gezwungen. Denn er hätte alsdann ziehen können 21 – 65 D.*3.

c. Dieser Stein wird ohne Noth aufgeopfert, denn er rettet die Dame doch dadurch nicht.

d. Er ist genöthigt, auf 65 seine Dame zu machen, sonst würde sie immer verloren seyn:

entweder:

56 – 64 D.	52 – 25
D. 64 – 24*2	44 – 3*

oder:

56 – 63 D.	32 – 16
D. 63 – 44*2	52 – 36*

oder:

56 – 62 D.	47 – 41
D. 62 – 51*2	52 – 37
(38) – 52*	60 – 58*2

e. In der Hoffnung, eine zweyte Dame zu bekommen, indem er die meinige schlägt. Hätte er statt dessen 38 – 45 gezogen, und mich genöthigt (53) – 37* zu schlagen, so würde er zwar mit 65 – 53 vier Steine geschlagen und einen gewonnen haben, aber dem Verluste des Spiels doch nicht entgangen seyn.

f. Auch auf jede andere Art ist er verloren. – Zieht er den Stein 28, so ziehe ich 31 – 17 und schlage Dame und Stein; oder zieht er die Dame auf die Linie 65 bis 23, so ziehe ich 66 – 48 mit demselben Erfolge.

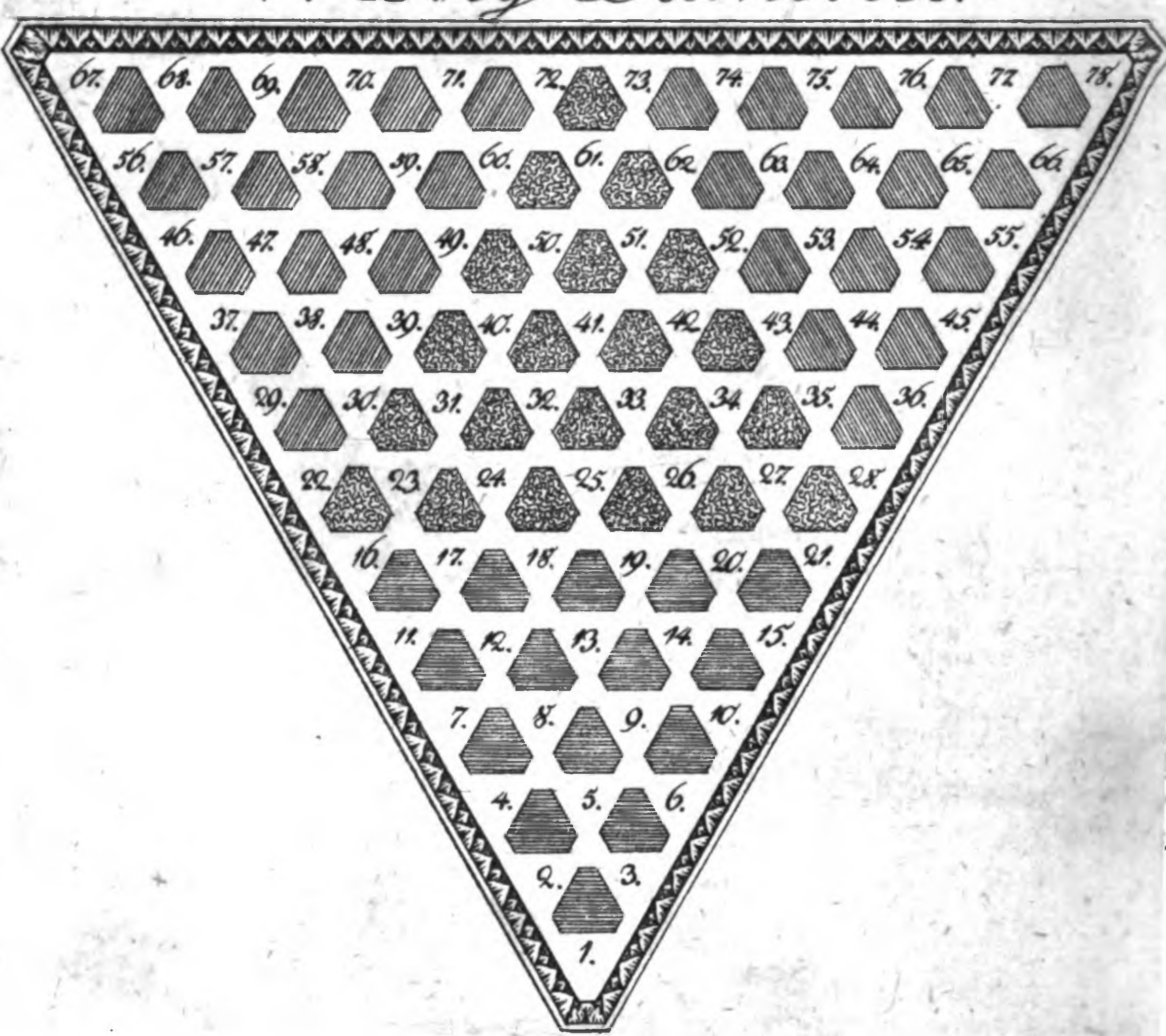
Veränderung.

8.	(21)-37*	(45)-29*
9.	27-43*	(50)-36*
10.	26-33	40-26*
11.	18-64 D.*[3]	

Die Spielendungen

bey dem vorigen Spiele finden auch bey diesem ihre Anwendung.

V. Drey-Dambrett.



Fünftes Capitel.

Drey-Damenspiel.

Einrichtung und Regeln.

1.

Dies Spiel wird von Drey, um einen dreyeckten, oder runden, Tisch sitzenden, Spielern gespielt.

2.

Das Dambrett ist ein gleichseitiges Dreyeck, dessen Seiten in 12 gleiche Theile getheilt sind, und dessen Fläche durch Linien, welche aus den Theilungspuncten mit den Seiten parallel

gezogen werden, in 144 gleiche Dreyecke getheilt ist, die ebenfalls schwarz und weiß sind. (Siehe die Kupfertafel.)

3.

Die Damsteine sind die nemlichen, aber man bedarf deren noch von einer dritten Farbe z. B. rothe. Jeder Spieler führt 21 von Einer Farbe.

4.

Die Stellung des Dambretts zwischen den drey Spielern ist so, daß Jeder vor einem Winkel desselben sitzt, und der Weiße den Schwarzen zur Rechten und den Rothen zur Linken hat.

5.

Die Stellung der Steine beym Anfang eines Spiels nimmt auf jeder Seite die 21 nächsten weißen Felder ein, so daß sie folgende Dreyecke in dem numerirten Dambrett einnehmen: der Weiße das Dreyeck, formirt durch die Eckfelder 1, 16 und 21; der Schwarze 78, 28 und 73 und der Rothe 67, 72 und 22; daß folglich in der Mitte 15 Felder zum Kampfplatz frey bleiben.

6.

Da bey diesem Spiel auf die Ordnung, in welcher die drey Spieler sitzen und ziehen, viel ankommt, so wird sie durch das Loos bestimmt. Der Erste nimmt die Weißen; der Zweyte

die Schwarzen und setzt sich ihm zur Rechten; der Dritte die Rothen zwischen Beyden. Wenn mehrere Parthien gemacht werden, so nimmt in jedem folgenden Spiele der Sieger im vorigen, oder im Fall der Unentschiedenheit desselben Derjenige, der zuerst seine Steine los geworden ist, die Weißen, und die Andern Beyden wechseln mit der Farbe, doch so, daß der Schwarze dem Weißen immer Rechts bleibt. Sie ziehen nach der Reihe, der Weiße zuerst, der Rothe zuletzt. Diese Drey Züge machen eine Tour aus.

7.

Der Gang eines Steins beym Ziehen und Schlagen ist genau, wie im vorigen Spiele, mit dem einzigen Unterschiede, daß ein Stein nach allen 6 Richtungen schlagen kann. Z. B.

1. Stellung.

W. 13. — S. 52. — R. 48.

Der W. kann nur in geradem Gange die Felder 18, 24, 19, 26 und im Springergange 17, 20 und 25 beziehen.

Der S. 42, 33, 62, 73 — und 34, 41, 61.

Der R. 49, 50, 39, 31 — und 60, 40, 30.

2. Stellung.

W. 13, 18. — S. 25, 53. — R. D. 73. — 48.

Der W. 13. kann nicht auf 24 und 26, weil er über 18 und 19, welche der S. 25 beherrscht, gehen müßte.

Eben so ist dem S. 25 das Feld 18 versperrt, weil er nicht über 18 kann, wegen des W. 13.

Auch der S. 55 darf nicht auf 54 und 51, wegen des R. D. 73.

Endlich der R. 48 nicht auf 31, wegen des W. 38.

3. Stellung.

W. 5, 13, 25, 41.

S. D. 74, 75, 76, 77. — 10.

R. D. 29, 68, 69, 70, 71. — 61.

Die W. sind sämmtlich von beyden Seiten durch Damen bedrohet. Der 13 kann daher die Felder 18 und 24, so wie auch 19 und 26 beziehen, weil er keinen drohenden Stein passirt; der 5. kann aus dem nemlichen Grunde auf 8 und 12, aber nicht auf 14, wegen des S. 10; der 25 kann weder auf 40 noch auf 42, wegen des R. D. 29; der 41 endlich kann auch weder auf 60 noch 62, wegen des R. 61.

4. Stellung.

W. 25. — S. 19, 26, 33. — R. 18, 24, 32.

Der W. kann von den Sechs ihn umschließenden Steinen schlagen, welchen er will.

33 und 32 können sich gegenseitig schlagen, so wie auch 18 und 19. Aber der W. kann von Keinem geschlagen werden, weil es an einem, hinter demselben befindlichen, leeren Felde fehlt.

5. Stellung.

W. 25. — S. 33, 34. — R. 32, 41.

Ist der S. am Zuge, so kann er nur Einen von den Steinen 25, 52, 41. schlagen.

Ist es der R., so kann er mit 41 entweder 33 und 25, oder 33 und 34, schlagen und kommt im ersten Fall auf 24 und im zweyten auf 43.

Ist es endlich der W., so kann er auf Dreyerley Art Drey schlagen: entweder 52, 41 und 33; — oder 33, 41 und 52; — oder endlich 52, 41 und 34; und kommt im ersten und zweyten Fall wieder auf 25 und im dritten auf 27.

8.

Wenn Zwey bis Vier zu schlagen sind, so muß der Schlagende, wie oben im Englischen Damenspiel (§. 11.), ehe er einen Stein berührt, angeben, womit, wie viel und was (ob etwa eine Dame) er zu schlagen gedenkt. Sind es Mehrere, so muß er die zu schlagenden durch Berührung andeuten und mit den Jettons nach der Reihe der Nummern von 1 an belegen; wobey zugleich die Regel ist, daß man einen einmal aufgelegten Jetton nicht wieder abnehmen, und auf einen andern legen darf, im Fall man bemerken sollte, einen falschen Gang genommen zu haben.

Sein Gegner zur Rechten prüft die Angabe, und erklärt, ob sie richtig oder unrichtig sey; darauf erfolgt auch die Prüfung und Erklärung des Andern darüber.

Finden sie keinen Fehler in der Angabe, d. h. kann derselbe auf keine andere Art Mehr schlagen, so findet erst das Schlagen selbst Statt.

9.

Ergibt sich aber ein Fehler in der Angabe des Spielers, so puhsten die Gegner seinen Stein, womit er hatte schlagen wollen, und dieser kommt in die Strafkasse *). Haben indessen beyde Gegner bey ihrer Prüfung die Angabe fälschlich gebilligt, so schlägt der Spieler nur nach seiner Angabe, und muß diejenigen Steine, welche er der Regel nach auch noch hätte mehr schlagen können, ungeschlagen lassen.

Z. B. W. D. 26. — 19, 20, 21.
S. 32, 40, 41, 42, 74.
R. 13, 22, 23, 29, 30.

Der W. ist am Zuge, und erklärt, ohne einen Stein zu berühren: er werde 5 schlagen.

Der S. prüft die Angabe und sagt: „Recht!" — der R. ebenfalls.

Der W., welcher, wie die beyden Gegner, geglaubt hatte, daß er mit seiner Dame die 5 S. Steine schlagen würde, legt nun seine Jettons auf: 1 auf 41; 2 auf 40; 3 auf 32; 4 auf 42; 5 auf 74. Seine Gegner bemerken jetzt, daß er von 69 aus noch den Stein 13 schlagen könnte, aber zu spät. Der S. darf ihn nicht puhsten, weil er der Erste war, der mit der Angabe von 5 zu schlagenden Steinen zufrieden gewesen ist. Vielmehr schlägt der W. die 5 mit Jettons belegten Steine, stellt seine Dame auf irgend ein Feld der Linie von 73 bis 67; aber muß

*) Dies ist ein auf dem Tisch und unter Aufsicht des Weißen stehendes, offnes Kästchen, worin die Steine, welche zur Strafe gegeben werden, bis zum Ende des Spiels aufbewahrt werden.

den Stein 13 stehen lassen, um welchen er geirrt hat. Nun aber puhstet der R. zum Vortheil der Strafkasse die W. Dame, und, da er jetzt an der Reihe zu ziehen ist, schlägt mit seinem Stein 13 die drey übrigen W. und wird Sieger.

Wenn in diesem Beyspiele beyde Gegner vor Abgabe ihrer Erklärung bemerkt hätten, daß der W. [illegible] schlagen müßte, so hätte der R. vielleicht fordern können, daß ihm das Recht zustehe, die Dame des W. zu puhsten, weil sämmtliche Steine des S. durch das Schlagen erlegt würden; der S. also entwaffnet sey. Allein mit Unrecht. Denn das Recht zu puhsten kommt Dem zu, der an der Reihe ist, sobald er nur eine richtige Angabe gemacht hat.

10.

Wenn Beyde Gegner behaupten, daß der Spieler mehr oder weniger schlagen müsse, als er angegeben hat, so fängt der, welcher das Mehr behauptet hat, zuerst an, die Jettons nach seiner Behauptung zu legen. Kann er ihre Richtigkeit darthun, so puhstet er zu seinem Vortheil den schlagenden Stein des Spielers, ohne daß derselbe schlagen darf. Kann er es aber nicht, so versucht es Derjenige, der das Weniger behauptet hat, mit demselben Erfolge.

11.

Nichts destoweniger kann der Spieler, der das erstemal eine unrichtige Angabe gemacht hat, nicht gepuhstet werden. Er schlägt vielmehr, wenn er, sobald die Reihe an ihn kommt, beweisen kann, daß seine Angabe zwar nicht richtig, aber doch mehr Steine

dem Schlagen unterwirft, als die Gegner erklärt haben und die Gegner trift keine Strafe.

Z. B. W. 6, 7, 13, 37.

S. D. 1. — 36, 42, 43, 45, 52, 53, 55, 63, 74, 75.

R. 25, 33, 48, 49, 5[illegible]9, 70, 71.

Der S. ist am Zuge. Er gib[illegible]nf Steine zum Schlagen an, (Er meint, mit seiner Dame 7, 48, 49, 25, 13 zu schlagen.)

Der R. sagt nach seiner Untersuchung: „es sind Sechs.“ (Er meint 7, 13, 33, 50, 49, 37.)

Der W.: „es sind Sieben.“ (nemlich 7, 13, 33, 50, 49, 25, 6.) Ehe dieser Letztere nun seine Angabe, durch das Auflegen der Jettons auf die gemeinten schlagbaren Steine beweist, (denn nachher wird seine Erklärung nicht mehr zugelassen, weil man vermuthen muß, daß er durch die Demonstration des W. erst darauf geleitet sey), hat der S. es genauer überlegt, und sagt: „ich schlage Acht.“ Er nimmt die Jettons und legt sie, 1 auf 6; 2 auf 33; 3 auf 50; 4 auf 49; 5 auf 25; 6 auf 13; 7 auf 7; 8 auf 37, wobey also seine Dame auf 46 bis 67 sich aufstellt. Diese schlägt er nun wirklich, ohne wegen seiner ersten Angabe gestraft zu werden, weil er nun Mehr geschlagen hat, als seine Gegner für möglich gehalten hatten.

12.

Jeder Gegner, der den Spieler fälschlich eines Irrthums im Schlagen beschuldigt, ohne es beweisen zu können, gibt einen Stein in die Strafkasse, und der Spieler thut ungehindert seinen Zug.

13.

Wenn beyde Gegner einen an der Zahl gleichen Irrthum in der Angabe des Spielers gefunden haben, so hat der Nächste in der Tour das Vorrecht, den Irrthum zu beweisen und zu seinem Vortheil zu puhsten. Der Zweyte tritt nur dann erst mit seinem Recht ein, wenn Jener den Beweis nicht führen kann.

14.

Dieselben Regeln, das Meiste schlagen zu müssen; mehrmals über ein leeres Feld, aber nicht über denselben Stein, schlagen zu können, finden auch hier Statt. Nur muß noch angemerkt werden, daß es dabey gleichgültig sey, welches Gegners Steine man schlägt, denn sie sind gleichmäßig feindlich.

15.

Eben so darf man, aus Versehn weggenommene, eigne Steine nicht wieder aufsetzen; oder geschlagene, aber nicht weggenommene feindliche, nicht nachholen, wenn auch nur Ein Gegner nicht einwilligt. Vielmehr kann im letzten Falle der schlagende Stein zur Strafkasse verlangt werden.

16.

Gepuhstet wird der Stein, dessen Spieler entweder gar nicht damit geschlagen hat, wo er es konnte, oder mehr oder weniger damit schlagen wollte, als er sollte. Im letztern Falle verliert er sein Recht zu ziehen, und sein Gegner zur Rechten setzt das Spiel sogleich fort.

17.

So oft einer der beyden Gegner das Recht zu puhsten hat, kann er davon Gebrauch machen, oder nicht. Puhstet er, so kann der Spieler keinen Stein schlagen, sondern er muß sie auf dem Brette lassen, die beyden Fälle (§. 9. und 11.) ausgenommen.

Puhstet er nicht, so geht das Recht dazu auf den folgenden Gegner über; oder sie müßten denn Beyde darüber einig seyn, den Spieler zu verpflichten, nach der Regel, oder nach seiner Angabe, zu schlagen. Diese Verpflichtung müssen sie ihm aber auflegen, ehe sie selbst einen Stein berührt haben. Können sie sich nicht vereinigen, so bleibt dem Ersten nur das Recht, selbst zu puhsten, oder auf sein Recht Verzicht zu leisten.

Wenn Derjenige, welcher zunächst dieses Recht hat, davon Gebrauch zu machen vergißt, so geht sein Recht auf den Andern in den beyden Fällen nicht über:

a. wenn dieser bey der Prüfung der Angabe des Spielers, wie viel er schlagen wollte, sich geirrt hatte;

b. wenn dieser schon einmal, denselben Stein zu puhsten, zuerst vergessen hat.

18.

Hat Derjenige, welchem das Recht zu puhsten zukommt, den zu puhstenden Stein einmal berührt, so muß er puhsten; oder hat er schon gezogen, oder einen seiner ziehbaren Steine nur berührt, so kann er weder puhsten, noch zum Schlagen zwingen, sondern muß erst seine Tour abwarten, im Fall der andere Gegner

es auch versäumen, und der Spieler wieder nicht geschlagen haben sollte; selbst nach mehreren Touren.

19.

Derjenige, der entwaffnet (§. 22.) ist, behält sein Recht zu puhsten zu seinem Vortheil, so lange die Parthie von den beyden Andern fortgesetzt wird. Wenn dies aber bey einer Declaration des schlagenden Spielers Statt finden soll, so darf er nicht die Jettons auflegen, sondern den Irrthum nur mündlich ausdrücken, und, wenn er sich geirrt hat, so verliert er das Recht zu puhsten, und muß einen Stein in die Strafkasse geben.

20.

Wenn ein Stein auf eins der dem Spieler entgegengesetzten letzten Felder kommt, ohne wieder sogleich herauszuschlagen, so muß der Gegner, auf dessen Revier er zur Dame gelangt, ihn aufdamen und er wirkt nun als Dame.

Der W. wird also zur Dame auf der Reihe von 67 bis 78; der S. von 1 bis 67 und der R. von 1 bis 78.

Da die Felder zur Dame z. B. für den W. halb dem S. und halb dem R. zugehören: so muß Jener aufdamen, wenn er auf ein Feld von 73–78, und Dieser, wenn er auf ein Feld von 67–72 tritt ꝛc.

21.

Eine Dame unterscheidet sich von einem Stein, daß sie nicht nur eben so ziehen und schlagen kann, (ausgenommen den

Eben so ist dem S. 25 das Feld 18 versperrt, weil er nicht über 12 kann, wegen des W. 13.

Auch der S. 53 darf nicht auf 54 und 51, wegen des R. D. 73.

Endlich der R. 48 nicht auf 31, wegen des W. 38.

3. Stellung.

W. 5, 13, 25, 41.

S. D. 74, 75, 76, 77. — 10.

R. D. 29, 68, 69, 70, 71. — 61.

Die W. sind sämmtlich von beyden Seiten durch Damen bedrohet. Der 13 kann daher die Felder 18 und 24, so wie auch 19 und 26 beziehen, weil er keinen drohenden Stein passirt; der 5. kann aus dem nemlichen Grunde auf 8 und 12, aber nicht auf 14, wegen des S. 10; der 25 kann weder auf 40 noch auf 42, wegen des R. D. 29; der 41 endlich kann auch weder auf 60 noch 62, wegen des R. 61.

4. Stellung.

W. 25. — S. 19, 26, 33. — R. 18, 24, 32.

Der W. kann von den Sechs ihn umschließenden Steinen schlagen, welchen er will.

33 und 32 können sich gegenseitig schlagen, so wie auch 18 und 19.

Aber der W. kann von Keinem geschlagen werden, weil es an einem, hinter demselben befindlichen, leeren Felde fehlt.

5. Stellung.

W. 25. — S. 33, 34. — R. 32, 41.

Ist der S. am Zuge, so kann er nur Einen von den Steinen 25, 32, 41 schlagen.

Ist es der R., so kann er mit 41 entweder 33 und 25, oder 33 und 34, schlagen und kommt im ersten Fall auf 24 und im zweyten auf 43.

Ist es endlich der W., so kann er auf dreyerley Art Drey schlagen; entweder 32, 41 und 33; — oder 25, 41 und 32; — oder endlich 32, 41 und 34; und kommt im ersten und zweyten Fall wieder auf 25 und im dritten auf 27.

8.

Wenn Zwey bis Vier zu schlagen sind, so muß der Schlagende, wie oben im Englischen Damenspiel (§. 11.), ehe er einen Stein berührt, angeben, womit, wie viel und was (ob etwa eine Dame) er zu schlagen gedenkt. Sind es Mehrere, so muß er die zu schlagenden durch Berührung andeuten und mit den Jettons nach der Reihe der Nummern von 1 an belegen; wobey zugleich die Regel ist, daß man einen einmal aufgelegten Jetton nicht wieder abnehmen, und auf einen andern legen darf, im Fall man bemerken sollte, einen falschen Gang genommen zu haben.

Sein Gegner zur Rechten prüft die Angabe, und erklärt, ob sie richtig oder unrichtig sey; darauf erfolgt auch die Prüfung und Erklärung des Andern darüber.

Finden sie keinen Fehler in der Angabe, d. h. kann derselbe auf keine andere Art Mehr schlagen, so findet erst das Schlagen selbst Statt.

9.

Ergibt sich aber ein Fehler in der Angabe des Spielers, so puhsten die Gegner seinen Stein, womit er hatte schlagen wollen, und dieser kommt in die Strafkasse *). Haben indessen beyde Gegner bey ihrer Prüfung die Angabe fälschlich gebilligt, so schlägt der Spieler nur nach seiner Angabe, und muß diejenigen Steine, welche er der Regel nach auch noch hätte mehr schlagen können, ungeschlagen lassen.

Z. B. W. D. 26. — 19, 20, 21.
S. 32, 40, 41, 42, 74.
R. 13, 22, 23, 29, 30.

Der W. ist am Zuge, und erklärt, ohne einen Stein zu berühren: er werde 5 schlagen.

Der S. prüft die Angabe und sagt: „Recht!" — der R. ebenfalls.

Der W., welcher, wie die beyden Gegner, geglaubt hatte, daß er mit seiner Dame die 5 S. Steine schlagen würde, legt nun seine Jettons auf: 1 auf 41; 2 auf 40; 3 auf 32; 4 auf 42; 5 auf 74. Seine Gegner bemerken jetzt, daß er von 69 aus noch den Stein 13 schlagen könnte, aber zu spät. Der S. darf ihn nicht puhsten, weil er der Erste war, der mit der Angabe von 5 zu schlagenden Steinen zufrieden gewesen ist. Vielmehr schlägt der W. die 5 mit Jettons belegten Steine, stellt seine Dame auf irgend ein Feld der Linie von 73 bis 67; aber muß

*) Dies ist ein auf dem Tisch und unter Aufsicht des Weißen stehendes, offnes Kästchen, worin die Steine, welche zur Strafe gegeben werden, bis zum Ende des Spiels aufbewahrt werden.

den Stein 13 stehen lassen, um welchen er geirrt hat. Nun aber puhstet der R. zum Vortheil der Strafkasse die W. Dame, und, da er jetzt an der Reihe zu ziehen ist, schlägt mit seinem Stein 13 die drey übrigen W. und wird Sieger.

Wenn in diesem Beyspiele beyde Gegner vor Abgabe ihrer Erklärung bemerkt hätten, daß der W. [illegible] schlagen müßte, so hätte der R. vielleicht fordern können, daß ihm das Recht zustehe, die Dame des W. zu puhsten, weil sämmtliche Steine des S. durch das Schlagen erlegt würden; der S. also entwaffnet sey. Allein mit Unrecht. Denn das Recht zu puhsten kommt Dem zu, der an der Reihe ist, sobald er nur eine richtige Angabe gemacht hat.

10.

Wenn Beyde Gegner behaupten, daß der Spieler mehr oder weniger schlagen müsse, als er angegeben hat, so fängt der, welcher das Mehr behauptet hat, zuerst an, die Jettons nach seiner Behauptung zu legen. Kann er ihre Richtigkeit darthun, so puhstet er zu seinem Vortheil den schlagenden Stein des Spielers, ohne daß derselbe schlagen darf. Kann er es aber nicht, so versucht es Derjenige, der das Weniger behauptet hat, mit demselben Erfolge.

11.

Nichts destoweniger kann der Spieler, der das erstemal eine unrichtige Angabe gemacht hat, nicht gepuhstet werden. Er schlägt vielmehr, wenn er, sobald die Reihe an ihn kommt, beweisen kann, daß seine Angabe zwar nicht richtig, aber doch mehr Steine

dem Schlagen unterwirft, als die Gegner erklärt haben und die Gegner trift keine Strafe.

3. B. W. 6, 7, 13, 37.

S. D. 1. — 36, 42, 43, 45, 52, 53, 55, 63, 74, 75.

R. 25, 33, 48, 49, 5[illegible]9, 70, 71.

Der S. ist am Zuge. Er gib[illegible]nf Steine zum Schlagen an, (Er meint, mit seiner Dame 7, 48, 49, 25, 13 zu schlagen.)

Der R. sagt nach seiner Untersuchung: „es sind Sechs.“ (Er meint 7, 13, 33, 50, 49, 37.)

Der W.: „es sind Sieben.“ (nemlich 7, 13, 33, 50, 49, 25, 6.) Ehe dieser Letztere nun seine Angabe, durch das Auflegen der Jettons auf die gemeinten schlagbaren Steine beweist, (denn nachher wird seine Erklärung nicht mehr zugelassen, weil man vermuthen muß, daß er durch die Demonstration des W. erst darauf geleitet sey), hat der S. es genauer überlegt, und sagt: „ich schlage Acht.“ Er nimmt die Jettons und legt sie, 1 auf 6; 2 auf 33; 3 auf 50; 4 auf 49; 5 auf 25; 6 auf 13; 7 auf 7; 8 auf 37, wobey also seine Dame auf 46 bis 67 sich aufstellt. Diese schlägt er nun wirklich, ohne wegen seiner ersten Angabe gestraft zu werden, weil er nun Mehr geschlagen hat, als seine Gegner für möglich gehalten hatten.

12.

Jeder Gegner, der den Spieler fälschlich eines Irrthums im Schlagen beschuldigt, ohne es beweisen zu können, gibt einen Stein in die Strafkasse, und der Spieler thut ungehindert seinen Zug.

13.

Wenn beyde Gegner einen an der Zahl gleichen Irrthum in der Angabe des Spielers gefunden haben, so hat der Nächste in der Tour das Vorrecht, den Irrthum zu beweisen und zu seinem Vortheil zu puhsten. Der Zweyte tritt nur dann erst mit seinem Recht ein, wenn Jener den Beweis nicht führen kann.

14.

Dieselben Regeln, das Meiste schlagen zu müssen; mehrmals über ein leeres Feld, aber nicht über denselben Stein, schlagen zu können, finden auch hier Statt. Nur muß noch angemerkt werden, daß es dabey gleichgültig sey, welches Gegners Steine man schlägt, denn sie sind gleichmäßig feindlich.

15.

Eben so darf man, aus Versehn weggenommene, eigne Steine nicht wieder aufsetzen; oder geschlagene, aber nicht weggenommene feindliche, nicht nachholen, wenn auch nur Ein Gegner nicht einwilligt. Vielmehr kann im letzten Falle der schlagende Stein zur Strafkasse verlangt werden.

16.

Gepuhstet wird der Stein, dessen Spieler entweder gar nicht damit geschlagen hat, wo er es konnte, oder mehr oder weniger damit schlagen wollte, als er sollte. Im letztern Falle verliert er sein Recht zu ziehen, und sein Gegner zur Rechten setzt das Spiel sogleich fort.

17.

So oft einer der beyden Gegner das Recht zu puhsten hat, kann er davon Gebrauch machen, oder nicht. Puhstet er, so kann der Spieler keinen Stein schlagen, sondern er muß sie auf dem Brette lassen, die beyden Fälle (§. 9. und 11.) ausgenommen.

Puhstet er nicht, so geht das Recht dazu auf den folgenden Gegner über; oder sie müßten denn Beyde darüber einig seyn, den Spieler zu verpflichten, nach der Regel, oder nach seiner Angabe, zu schlagen. Diese Verpflichtung müssen sie ihm aber auflegen, ehe sie selbst einen Stein berührt haben. Können sie sich nicht vereinigen, so bleibt dem Ersten nur das Recht, selbst zu puhsten, oder auf sein Recht Verzicht zu leisten.

Wenn Derjenige, welcher zunächst dieses Recht hat, davon Gebrauch zu machen vergißt, so geht sein Recht auf den Andern in den beyden Fällen nicht über:

a. wenn dieser bey der Prüfung der Angabe des Spielers, wie viel er schlagen wollte, sich geirrt hatte;
b. wenn dieser schon einmal, denselben Stein zu puhsten, zuerst vergessen hat.

18.

Hat Derjenige, welchem das Recht zu puhsten zukommt, den zu puhstenden Stein einmal berührt, so muß er puhsten; oder hat er schon gezogen, oder einen seiner ziehbaren Steine nur berührt, so kann er weder puhsten, noch zum Schlagen zwingen, sondern muß erst seine Tour abwarten, im Fall der andere Gegner

es auch versäumen, und der Spieler wieder nicht geschlagen haben sollte; selbst nach mehreren Touren.

19.

Derjenige, der entwaffnet (§. 22.) ist, behält sein Recht zu puhsten zu seinem Vortheil, so lange die Parthie von den beyden Andern fortgesetzt wird. Wenn dies aber bey einer Declaration des schlagenden Spielers Statt finden soll, so darf er nicht die Jettons auflegen, sondern den Irrthum nur mündlich ausdrücken, und, wenn er sich geirrt hat, so verliert er das Recht zu puhsten, und muß einen Stein in die Strafkasse geben.

20.

Wenn ein Stein auf eins der dem Spieler entgegengesetzten letzten Felder kommt, ohne wieder sogleich herauszuschlagen, so muß der Gegner, auf dessen Revier er zur Dame gelangt, ihn aufdamen und er wirkt nun als Dame.

Der W. wird also zur Dame auf der Reihe von 67 bis 78; der S. von 1 bis 67 und der R. von 1 bis 78.

Da die Felder zur Dame z. B. für den W. halb dem S. und halb dem R. zugehören: so muß Jener aufdamen, wenn er auf ein Feld von 73–78, und Dieser, wenn er auf ein Feld von 67–72 tritt rc.

21.

Eine Dame unterscheidet sich von einem Stein, daß sie nicht nur eben so ziehen und schlagen kann, (ausgenommen den

Springerzug, welcher ihr nicht erlaubt ist), sondern auch, wie eine Polnische Dame, aber nach allen Sechs Richtungen, ziehen und schlagen darf.

22.

Derjenige, welcher der Erste ist, entweder keine Damen und Steine mehr zu haben, oder nicht ziehen zu können, — der Entwaffnete genannt, — erhält und gibt nichts für sein Ausscheiden. Doch werden im letztern Falle seine eingesperrten Steine sogleich in die Straffgsse geworfen.

23.

Von den andern Beyden ist Der der Besiegte, dem keine, oder keine ziehbaren Steine mehr übrig sind, und der Andere der Sieger.

24.

Der Sieger erhält nicht nur alle Damen und Steine, welche noch auf dem Brette befindlich sind, sondern auch von dem Besiegten 4, oder so viele Steine, als worüber man vor dem Spiele einig geworden ist, zum Ehrenlohn.

25.

Da der, welcher die Parthie verläßt, oder sich zu schlagen weigert, für besiegt gilt, so nimmt der Sieger,

a. wenn Einer bereits abgetreten ist, weil er entwaffnet war,

sämmtliche Steine vom Brette und darf auch den Ehrenlohn verlangen;

b. wenn aber noch Keiner abgetreten ist, so muß Jener den Ehrenlohn, so wie den Preis der Steine, die er verloren haben würde, in die Strafkasse geben, ohne für die, welche er hätte gewinnen können, etwas zu fordern. Die beyden übrigbleibenden Spieler theilen sich die Steine, welche er auf dem Brette zurückgelassen hat; werfen den ungeraden, wenn ein solcher vorhanden ist, in die Strafkasse, und setzen dann unter sich das Spiel fort. Jedoch bezahlt in diesem Fall der Besiegte nur den halben Ehrenlohn.

26.

In dem äußerst seltenen Falle, daß die Drey, oder die Zwey übrig bleibenden, Spieler am Ende Jeder eine Dame behalten hätten, ist die Parthie remis, und muß sogleich aufgegeben werden. Der Ehrenlohn fällt weg; Jeder zieht seine Dame ein, und bekommt außerdem einen gleichen Antheil von den in der Strafkasse befindlichen Steinen. Im Fall dieser sich nicht ausgleichen läßt, bekommt den Ueberrest Derjenige, der die wenigsten Steine hat, und im Falle der Gleichheit, entscheidet das Loos.

27.

Der Preis, den (nach §. 25. b) Derjenige, welcher die Parthie verlassen hat, für seine verlornen Steine hat einzahlen müssen, wird unter die beyden Bleibenden am Ende des Spiels getheilt, wenn sie gleichviel Steine erobert haben. Im Fall der Ungleichheit

löset der Eine damit die fehlenden ein, und der Ueberrest wird getheilt. Reicht dies nicht hin, so muß er die fehlenden bezahlen.

28.

Wenn das Spiel geendigt und der Ehrenlohn gezahlt ist, zählt Jeder seine eroberten Steine. Hat Jeder 21, so hat Keiner gewonnen. Was ihm aber daran fehlt, muß er um den Preis einlösen, den man vor Anfang des Spiels festgesetzt hat.

Erstes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Roth.
1.	18 - 26	63 - 51	30 - 40
2.	8 - 18	53 - 42	38 - 30
3.	5 - 8	65 - 53	47 - 38
4.	3 - 5	64 - 63	57 - 47
5.	1 - 3	76 - 64	68 - 57
6.	13 - 25	77 - 76	67 - 68
7.	8 - 13	78 - 77	72 - 50
8.	5 - 8	77 - 65	30 - 31
9.	16 - 30	42 - 32	38 - 23*
10.	17 - 30*	53 - 42	31 - 33*
11.	26 - 41*	51 - 32*	29 - 33*[2]
12.	2 - 5	42 - 41	40 - 42*
13.	19 - 26	43 - 41*	33 - 19[a]
14.	12 - 16	63 - 51[b]	19 - 17*
15.	16 - 18*	41 - 32	48 - 40
16.	15 - 19	28 - 15*	47 - 48
17.	10 - 21*	64 - 63	57 - 38
18.	21 - 34	35 - 33*	71 - 72
19.	26 - 24*[2]	73 - 71*	70 - 72*
20.	6 - 15	65 - 64	60 - 73
21.	14 - 21	54 - 53	50 - 32[c]
22.	24 - 41*	51 - 32*	59 - 50
23.	20 - 28	66 - 54	38 - 29[d]
24.	9 - 12	53 - 42	58 - 71
25.	5 - 10	64 - 53	69 - 70

26.	5[b] - 9	76 - 64	68 - 69
27.	7 - 17	44 - 43	22 - 16
28.	11 - 22*	54 - 35	29 - 16*
29.	4 - 7	55 - 44	37 - 22
30.	8 - 11	44 - 34	50 - 33[e]
31.	12 - 24	32 - 23	16 - 31*
32.	24 - 32[f]	64 - 44	46 - 29
33.	32 - 39*	34 - 32*	29 - 33*[2]
34.	9 - 12	44 - 34	69 - 47
35.	12 - 24	34 - 32*	47 - 29
36.	24 - 41*	63 - 51	56 - 37
37.	18 - 24	51 - 32*	22 - 16
38.	24 - 41*	62 - 51	16 - 50*[3]
39.	13 - 17	51 - 41	50 - 33*
40.	19 - 27	35 - 20*	29 - 16
41.	15 - 41*[5]	36 - 34	16 - 18*
42.	10 - 15	34 - 26	18 - 9
43.	7 - 13	52 - 34	9 - 18*
44.	28 - 36	45 - 28*	18 - 9
45.	21 - 36*	26 - 19	9 - 3 D.
46.	15 - 28	19 - 9	D. 3 - 2
47.	36 - 55	9 - 3	D. 2 - 54*[6]
48.	55 - 53*	3 - 4 D.	37 - 30
49.	53 - 65	D. 4 - 76	30 - 16
50.	65 - 78 D.	D. 76 - 64	16 - 7
51.	28 - 44	D. 64 - 56	7 - 5
52.	D. 78 - 1	D. 56 - 67	49 - 61

Col 1	Col 2	Col 3
53. 44 - 55	74 - 52	61 - 74
54. 55 - 78 D.	75 - 53	48 - 60
55. D. 78 - 3	53 - 42	39 - 50
56. D. 3 - 38*s	D. 67 - 68	74 - 76
57. D. 38 - 3	D. 68 - 67	76 - 78 D.
58. D. 3 - 2	D. 67 - 68	50 - 62
59. D. 2 - 3	D. 68 - 67	62 - 75
60. D. 3 - 2	D. 67 - 68	73 - 74
61. D. 2 - 3	D. 68 - 67	72 - 73
62. D. 3 - 2	D. 67 - 68	75 - 65
63. D. 2 - 77*	D. 68 - 47	D. 78 - 76*
64. D. 1 - 3	D. 47 - 37	D. 76 - 78
65. D. 3 - 5	D. 37 - 46	74 - 64[g]
66. D. 5 - 12	D. 46 - 7	64 - 55 D.
67. D. 12 - 30	D. 7 - 1[h]	D. 55 - 66
68. D. 30 - 68[i]	D. 1 - 3[k]	D. 66 - 1*
69. D. 68 - 67	- -	73 - 75
70. D. 67 - 68	- -	75 - 77
71. D. 68 - 69[l]	- -	70 - 68*[m]

---

a. Es ist hier bemerkenswerth, daß dieser Stein des R., von Sechs Weißen umgeben, Drey derselben ohne Rettung schlagen kann.

b. Durch diesen Zug setzt sich der S. der Gefahr aus, Vier Steine einzubüßen, wenn der R. mit 50 – 33 schlägt.

c. Diesen opfert der R. für Nichts auf.

d. Der R. zieht hier gegen die Regel horizontal. Beyde Gegner sind einig, ihn nicht noch einmal anders und recht ziehn zu lassen. Der R. muß also einen Stein in die Strafkasse geben.

e. Der R. zieht hier wieder falsch. Denn dieser Stein kann wegen 52 das Feld 41 nicht passiren. Beyde Gegner lassen den Zug gelten. Der R. gibt aber wieder einen Stein zur Strafkasse.

f. Hier konnte der W. besser 15–27 ziehen. Denn wenn dann der S. die beyden R. 33 und 31 geschlagen hätte, so hätte er nicht nur den S. 35 erobert, sondern auch beyde Gegner geschwächt.

g. In der gegenwärtigen Lage muß der R., seines Sieges gewiß, den Sieg verzögern, um Zeit zu bekommen, seine Steine sämmtlich zur Dame zu führen und dadurch zugleich diejenigen Steine zu erobern, womit sie aufgedamt werden müssen. Die Gegner suchen dagegen das Ende des Spiels zu beschleunigen.

Dieser Plan des R. ist der oben gegebenen Regel (S. 12. §. 6.) entgegengesetzt; aber hier kömmt es nicht blos auf den Sieg, sondern vorzüglich auf Eroberung feindlicher Steine an.

h. Der S. will Dame um Dame schlagen, um der Entwaffnete zu seyn.

i. In der Erwartung, daß der R. 71–72 ziehen und dann seine Dame schlagen werde.

k. Er opfert sie auf, da er einmal nicht Dame um Dame schlagen kann, und um nicht noch einen R. Stein aufzudamen und dagegen die 4 Steine Ehrenlohn zu ersparen.

l. Der W., von aller Rettung entblößt, gibt die Dame hin, um nicht den Stein 77 im folgenden Zuge aufdamen zu müssen.

m. Der R. ist Sieger. Er nimmt seine 8 Steine und 2 Damen

vom Brette, so wie die 2 aus der Strafkasse; erhält vom W. 4 Steine Ehrenlohn und hat zusammen 19 Steine gewonnen.
Der W. ist der Besiegte mit 5 Steinen Verlust.
Der R. ist der Entwaffnete mit 14 Steinen Verlust.

Zweytes Spiel.

	Weiß.	Schwarz.	Roth.
1.	18 - 26	43 - 51	39 - 40
2.	8 - 18	53 - 42	38 - 39
3.	2 - 8	64 - 55	47 - 38
4.	1 - 2	65 - 64	57 - 47
5.	15 - 25	77 - 65	68 - 57
6.	5 - 13	53 - 43	67 - 68
7.	2 - 5	64 - 53	30 - 31
8.	16 - 30	65 - 64	38 - 23*
9.	17 - 32*[2]	78 - 77	47 - 30
10.	19 - 27	55 - 34	30 - 16
11.	9 - 19	77 - 65	57 - 38
12.	27 - 35	44 - 27*	40 - 33
13.	26 - 41*	42 - 40*	39 - 26*[3]
14.	20 - 20*[3]	64 - 44	58 - 39
15.	6 - 9	52 - 61	56 - 57
16.	3 - 6	63 - 52	57 - 47
17.	18 - 26	65 - 65	39 - 40

18. 13 - 25
19. 10 - 13
20. 6 - 10
21. 21 - 27
22. 14 - 21
23. 9 - 14
24. 26 - 43*
25. 4 - 1*
26. 21 - 28
27. 15 - 41*[3]
28. 11 - 26*[2]
29. 8 - 11
30. 12 - 16
31. 10 - 15
32. 1 - 4
33. 16 - 23[b]
34. 19 - 17*
35. 14 - 19
36. 20 - 35*[c]
37. 11 - 16
38. 7 - 16*
39. 4 - 12
40. 16 - 30
41. 15 - 28
42. 12 - 16
43. 28 - 45
44. 45 - 66

76 - 64
66 - 65
44 - 35
54 - 44
65 - 54
43 - 34
28 - 24*[2]
44 - 42*
36 - 21*
51 - 32*
63 - 51
64 - 63
45 - 28
55 - 36
61 - 50
51 - 17*[2]
54 - 35
35 - 27
28 - 43*
43 - 42
42 - 25*
36 - 27
27 - 19
19 - 18
25 - 40*
18 - 23
23 - 22 D.

68 - 57
47 - 39
57 - 47
47 - 38
38 - 30
30 - 31
31 - 2*[3]
46 - 38
16 - 17*
40 - 25*
38 - 23
48 - 30
23 - 24
39 - 31
60 - 41*
31 - 18*[2]
30 - 16
16 - 18*
18 - 33*[2]
22 - 11*
58 - 38
38 - 22
29 - 31*
31 - 32
22 - 11*
49 - 32*
11 - 4

45.	66 - 78 D	D. 22 - 61*[2]	72 - 51 D.*
46.	D. 78 - 1[d]	62 - 24*[2]	4 - 5
47.	D. 1 - 3	24 - 22 D.	5 - 1. D.
48.	D. 3 - 5	D. 22 - 72	D. 1 - 22
49.	D. 5 - 3	D. 72 - 34	D. 22 - 1
50.	D. 3 - 5	73 - 72	71 - 73*
51.	D. 5 - 65	74 - 72*	D. 1 - 4[f]
52.	D. 65 - 71*[5e]	D. 34 - 76	70 - 72*
53.	- -	D. 76 - 1*[3g]	

a. Der R. thut diesen Zug, um hernach 17 - 13 zu ziehn. Aber er hat nicht vorhergesehn, daß er alsdann an Zwey Stellen zu schlagen haben wird, und daß also dieser Stein für nichts hingeopfert ist.

b. Besser hätte der W. hier 26 - 43 gezogen, um hernach mit 43-45 nicht nur die beyden Steine 53 und 54 zu erobern, sondern auch sich den Weg zur Dame zu eröffnen.

c. Mit 19 - 17* hätte der W. wenigstens einen Stein eingebüßt.

d. Viel besser würde der W. D. 78 - 28 gezogen und dadurch die vier Steine des S. 52, 63, 53 und 24 erobert haben. Er hat nicht gesehen, daß der R., auf welchen sein Angriff gerichtet ist, das Feld 5 betreten und dadurch seinem Angriff entgehen kann.

e. Der W. ist entwaffnet mit 1 Stein Verlust.

f. Hätte der R. seine Dame auf 67 gezogen, so wäre Er der Sieger. Denn ihn hätte nichts abhalten können, seine zwey Steine zur Dame zu führen und am Ende die Dame des S. zu schlagen.

g. Der R. ist besiegt mit 3 Verlust und der S. ist Sieger mit 4 Gewinn.

Stellung,

um mit Einer Dame in diesem Spiele 50 Steine auf Einmal zu schlagen:

4 = 6, 9, 11 = 15, 18, 20, 22 = 28, 31, 33, 35, 37 = 45, 48, 50, 52, 54, 56 = 66, 69, 71, 73, 75 und 77.

Die Dame steht auf 1 und schlägt in folgender Ordnung:

4, 11, 22, 37, 56, 69, 71, 73, 75, 77, 66, 45, 28, 15, 6, 5, 9, 14, 13, 12, 18, 20, 27, 26, 25, 24, 23, 31, 33, 35, 44, 43, 42, 41, 40, 39, 38, 48, 50, 52, 54, 65, 64, 63, 62, 61, 60, 59, 58, 57.

Vergleichungstafel
dieser Fünf Spiele.

A. Sie stimmen überein
in Absicht auf

1. Das Dambrett.
   Die abwechselnd weißen und schwarzen Felder desselben.
2. Die Steine.
   a. Eine gleiche Anzahl derselben für jeden Spieler.
   b. Ihre Stellung und ihr Gang nur auf den weißen Feldern.
3. Die Spieler.
   Das Interesse jedes Spielers für sich allein.
4. Den Gang der Steine im Ziehen,
   Nur vorwärts.
5. Die Art zu ziehen.
   a. Jeder Spieler thut immer nur Einen Zug.
   b. Ein einmal berührter Stein muß gezogen werden.
   c. Das Ziehen eines nicht ziehbaren Steins wird nicht gestraft.
6. Den Gang eines Steins im Schlagen.
   a. Er hüpft über den feindlichen Stein auf das hinter demselben befindliche leere Feld, und der feindliche Stein wird vom Brette genommen. —

b. Er schlägt nur einen unmittelbar an ihm stehenden.

7. Die Dame.

a. Sie entsteht nur dann, wenn ein Stein, ohne wieder herauszuschlagen, in die Dame zieht.

b. Sie zieht und schlägt vorwärts und zurück.

8. Die Art zu schlagen.

a. Man muß schlagen.

b. Man muß da schlagen, wo das Meiste zu schlagen ist.

c. Man darf beym Schlagen mehrerer Steine zwar dasselbe leere Feld, aber nicht denselben feindlichen Stein mehr als Einmal überspringen.

d. Man darf, aus Versehn weggenommene, eigene Steine nicht ohne Genehmigung des Gegners wieder aufsetzen.

9. Das Recht zu puhsten.

a. Es kommt dem Gegner zu, wenn man entweder gar nicht, oder auch nicht das Meiste, geschlagen hat.

b. Man kann darauf Verzicht thun, ohne dazu gezwungen werden zu können.

c. Es findet Statt, wenn man geschlagene feindliche Steine wegzunehmen vergessen hat.

d. Nach gethanem Zuge findet es nicht Statt.

e. Das Puhsten gilt nicht für einen Zug.

10. Den Verlust der Parthie.

Wenn man keine Steine mehr hat, oder doch keine ziehbaren, oder nicht schlagen, oder sonst den Gesetzen sich nicht unterwerfen will, oder die Parthie verläßt.

B. Sie unterscheiden sich in Absicht auf

1. Das Dambrett, und dessen
   A. Form,
      a. viereckt I = IV. *)
      b. dreyeckt V.
   B. Felder,
      a. viereckte I. II.
      b. dreyeckte III = V.
   C. Felderanzahl,
      a. Vier und Sechszig I.
      b. Hundert II.
      c. Hundert und Fünf und Dreyßig III. IV.
      d. Hundert und Vier und Vierzig V.
   D. Stellung vor dem Spieler,
      a. mit einer Seite I = IV.
      b. mit der Ecke V.
2. Steine, und ihre
   A. Farbe,
      a. Zweyerley I = IV.
      b. Dreyerley V.
   B. Anzahl,
      a. Vier und Zwanzig I.

---

*) Die Römischen Nummern deuten auf die Spiele nach der Ordnung, wie sie auf einander folgen.

b. Vierzig II.
c. Vier und Funfzig III. IV.
d. Drey und Sechszig V.

3. Die Spieler,
a. Zwey I = IV.
b. Drey V.

4. Den Gang eines Steins im Ziehen;
A. Richtung,
a. rechts und links I. II. IV. V.
b. rechts, links und gerade auf IV.
B. Weite,
a. nur Einen Schritt I. II.
b. auch Zwey Schritte, doch ohne eine Prise zu passiren III = V.
C. Regelmässigkeit,
a. nur in gerader Linie I. = III.
b. auch mit dem Springersprung über ein schwarzes Feld. IV. V.

5. Den Gang eines Steins im Schlagen.
A. Richtung nach Vorn und Hinten,
a. nur vorwärts I.
b. vor = und rückwärts II. IV.
a. nach allen Richtungen III. V.
B. Richtung nach den Seiten,
a. rechts und links I. II. IV.
b. rechts, links und gerade auf III.
c. rechts, links und horizontal V.

6. Den Gang einer Dame im Ziehen.
 A. Richtung,
  a. rechts und links I. II.
  b. rechts, links und gerade auf III.
  c. rechts, links, und horizontal rechts und links IV. V.
 B. Weite,
  a. nur Ein Feld I.
  b. eine ganze Linie, so weit sie frey ist II = V.
7. Den Gang einer Dame im Schlagen.
 A. Richtung,
  a. rechts und links I. II.
  b. rechts, links und gerade auf III.
  c. rechts, links und horizontal IV.
  d. nach allen Richtungen V.
 B. Weite,
  a. nur unmittelbar angrenzende Steine I.
  b. auch entferntere II = V.
8. Die Art zu schlagen überhaupt,
  a. nach Willkühr I. II.
  b. mit einem vom Gegner bestimmten Steine III = V.
9. Das Recht zu puhsten.
  a. Der falschschlagende Spieler behält die Steine, welche er einmal geschlagen hat I. II.
  b. Er muß sie auf dem Brette stehen lassen III = V.
10. Die Unentschiedenheit des Spiels, wenn am Ende gegen Eine Dame vorhanden ist
  a. Eine Dame I. III = V.

b. Drey Damen II.

11. Den Verlust des Spiels, welcher abhängt

a. vom Verlust des Siegs I = IV.

b. von der Anzahl der eroberten Steine V.

Außer diesen Unterscheidungsmerkmalen hat das letzte Spiel noch besondere Eigenthümlichkeiten, welche die Ordnung im Ziehen, die Art zu schlagen, das Recht zu puhsten, die Strafkasse rc. treffen.

Die hier mitgetheilte Vergleichungstafel kann

1. dazu dienen, das Wesentliche des Unterschiedes dieser Spiele kurz darzustellen.

   S. z. B. unterscheidet sich das Polnische vom Deutschen nur in folgenden Sechs Puncten: in der Anzahl der Felder des Dambretts und der Steine, in der Richtung des schlagenden Steins, in der Weite der ziehenden und schlagenden Dame und in den Erfordernissen, wenn eine Parthie remis ist. Eben so lassen sich auch die übrigen vergleichen.

2. Mit Hülfe derselben kann man die Drey letzten Spiele nach Gefallen vereinfachen, oder zusammengesetzter machen, je nachdem man ihre Eigenthümlichkeiten vermindert, oder ihnen von denen anderer Spielarten noch einige hinzufügt.

VI Zahl Dambrett.

Stellung der Schwarzen.

R V

V 361.	V 225.					V 121.	V 49.
T 190.	V 120.	D 64.	D 56.	D 30.	D 36.	V 66.	V 28.
D 100.	D 90.	R 81.	R 49.	R 25.	R 9.	D 12.	D 16.
		R 9.	R 7.	R 5.	R 3.		
l			m		t	n	
	f	z			g	v	
		x	d	y	f		
k		c	a	e		o	
		w	b	u	k		
	i				h		
r			q			p	
		R 2.	R 4.	R 6.	R 8.		
D 9.	D 6.	R 4.	R 16.	R 36.	R 64.	D 72.	D 81.
V 15.	V 45.	D 25.	D 20.	D 42.	D 49.	T 91.	V 153.
V 25.	V 81.					V 169.	V 289.





Stellung der Weissen.

Sechstes Capitel.

Zahl-Damenspiel.

1.

Das Dambrett zu diesem Spiele entsteht, wenn man zwey Deutsche Dambretter an einander fügt. Es hat folglich 16 Felder in der Länge und 8 Felder in der Breite. (Siehe die Kupfertafel.)

2.

Der Steine sind 48; nemlich:

16 runde (wie die gewöhnlichen Damsteine)
16 dreyeckte, und
16 viereckte (siehe die Kupfertafel.)

Alle sind von gleicher Höhe, oben und unten eben, und auf der einen Fläche mit weißer und auf der andern mit einer beliebigen

Farbe (schwarzer, grüner, brauner ꝛc.) bestrichen, oder auch mit weißem und farbigem Papiere beklebt. Der Unterschied der Steine wird in Absicht der Farbe im Folgenden immer durch „Weiß" und „Schwarz" angegeben werden.

Außer den eben genannten giebt es in diesem Spiele noch Zwey besondere Steine, welche Thürme genannt werden, und folgende Einrichtung haben:

Von den 16 Vierecken werden Zwey, Ein weißes und Ein schwarzes, zu den Grundstücken der beyden Thürme genommen. Darauf kommt ein etwas kleineres Viereck; hierauf zwey in der Größe abnehmende Dreyecke und auf diese endlich bey dem Weißen Thurm Zwey und bey dem Schwarzen Ein kleineres Rundstück, so daß also der Weiße Thurm aus 6 und der Schwarze aus 5 Stücken besteht, welche ihnen die zugespitzte Form einer Pyramide geben. (Die Gestalt jenes s. in Fig. *T.*)

Alle diese Thurmstücke werden, wie die übrigen Steine, auf der einen Fläche weiß, und auf der andern farbig gemacht, und mit einem durch die Mitte gehenden Stift, oder Schraube, auf einander so befestigt, daß am Weißen Thurm die weiße Fläche, und am Schwarzen die schwarze, nach oben zugekehrt wird; und daß die einzelnen Stücke herausgenommen und die übrigbleibenden wieder auf einander gefügt werden können.

3.

Um diese Steine mit den gehörigen Zahlen — worauf dieses Spiel hauptsächlich beruhet, zu versehen, macht man von den=

selben zwey gleiche Haufen, in deren jedem also 8 Rundstücke, 8 Dreyecke und 8 Vierecke von gleicher Farbe befindlich sind.

Auf ihre Oberflächen schreibt man groß und deutlich die Zahlen, welche folgende Tafel anzeigt:

Die Weißen.

Rundstücke	2.	4.	6.	8.
	4.	16.	36.	64.
Dreyecke	6.	20.	42.	72.
	9.	25.	49.	81.
Vierecke	15.	45.	(91.)	153.
	25.	81.	169.	289.

Die Schwarzen.

Rundstücke	3.	5.	7.	9.
	9.	25.	49.	81.
Dreyecke	12.	30.	56.	90.
	16.	36.	64.	100.
Vierecke	28.	66.	120.	(190.)
	49.	121.	225.	361 *)

*) Diese Zahlen sind nichts weniger als durch Zufall entstanden, sondern eine Frucht des tiefsten Nachdenkens über die Combinationen der Zahlen.

Die vier ersten Rundstücke sind (bey den Weißen) die geraden und (bey den Schwarzen) die ungeraden einfachen Zahlen. — Die vier letztern sind ihre Quadrate. — Die vier ersten Dreyecke enthalten die Summen der Rundstücke, so wie die vier ersten Vierecke die Summen der Dreyecke. — Die vier letzten Weißen Dreyecke sind die Summen aus den ersten Weißen Dreyecken

Die beyden Vierecke, deren Zahlen hier eingeklammert sind, auf welche von den Weißen die Zahl 91 und von den Schwarzen die 190 fällt, werden die Grundstücke der Thürme. Um daher zu verhüten, daß diese Zahlen nicht durch die darauf zu befestigenden Aufsatzstücke verdeckt werden, müssen sie an die Seiten derselben geschrieben werden.

Die Aufsatzstücke werden (ebenfalls an der Seite) mit folgenden Zahlen bezeichnet:

der Weiße Thurm (s. Fig. *T.*)

1.	Das Grundstück, an welchem schon die Zahl 91 steht, bekommt auf der benachbarten Seitenfläche die Zahl	36
2.	das darauf liegende kleinere Viereck	25
3.	— — — Dreyeck	16
4.	— — — —	9
5.	— — — Rundstück	4
6.	— — — —	1

der Schwarze Thurm.

1.	Das Grundstück mit der Zahl 160 erhält ebenfalls auf der anstoßenden Seitenfläche	64
2.	das darauf liegende kleinere Viereck	49
3.	— — — Dreyeck	36
4.	— — — —	25
5.	— — — Rundstück	16

und ersten Schwarzen Rundstücken und die vier letzten Schwarzen Dreyecke die Summen der ersten Schwarzen Dreyecke und ersten Weißen Rundstücke um die Zahl 2 vermehrt. Die vier letzten (Weißen und Schwarzen) Vierecke endlich sind die Quadrate der ungeraden Zahlen zwischen 5 und 19.

Man sieht leicht, daß an diesen Thürmen theils die Zahlen der einzelnen Stücke lauter Quadrate der einfachen Zahlen bis 8 sind; theils das Grundstück durch seine Hauptzahl die Summe der Zahlen seiner Stücke ausdrückt.

Noch ist zu bemerken:

daß jeder der bezeichneten Steine dieselbe Zahl, welche ihm ihm zugefallen ist, auch auf der entgegengesetzten Fläche haben muß; welches auch von den Thurmstücken gilt, die man umkehren, und mit ihrer Zahl auf der gegenüberstehenden Seitenfläche versehen muß; — und daß unter jede Zahl ein Strich gemacht werden muß, damit durch das Umdrehen eines Steins seine Zahl nicht falsch gelesen, z. B. die 6 nicht als 9, oder die 16 nicht als 91 ꝛc. angesehen werde.

4.

Die Stellung des Dambretts ist von der Art, daß Jeder der beyden Spieler vor der langen Seite desselben sitzt, und daß ihm das zur Rechten stehende Eckfeld ein weißes ist.

Die Steine werden auf die 4 Eckreihen der beyden Flügel gesetzt, so daß zwischen beyden Haufen die 64 Felder des deutschen Dambretts zur Eröffnung des Kampfes leer bleiben.

Die Ordnung derselben ersieht man deutlich aus der Kupfertafel, wobey zum Ueberfluß nur bemerkt wird, daß *V* ein Viereck, *D* ein Dreyeck, *R* ein Rundstück, *T* ein Thurm und die Zahl diejenige ist, welche auf dem Stein steht.

5.

Der Gang der Steine dieses Spiels, d. h. die Art, wie sie gezogen werden, ist in der Absicht gleichförmig, daß ein

jeder nicht nur vor- und rückwärts, sondern auch auf- und abwärts, mithin nach der ganzen Länge und Breite des Dambretts gezogen werden kann, wo ihm nemlich auf seinem Wege kein anderer (freundlicher, oder feindlicher) Stein entgegensteht; — aber verschieden sowohl in Absicht der Richtung des Zuges, als der Weite des Schritts.

Die Rundstücke nemlich gehen gerade, — und nur Einen Schritt, also auf eins der 4 leeren, an die Seiten seines Standfeldes stoßenden, Felder.

Z. B. ein Rundstück, das auf a stehet (s. Kupf.) kann auf b, c, d, oder e gezogen werden.

Die Dreyecke gehen schräge (wie die Läufer im Schach); — aber nur über Ein leeres Feld weg auf das zweyte Feld.

Z. B. ein Dreyeck auf a kann auf f, g, h, oder i kommen.

Die Vierecke gehen gerade und schräge (wie die Königin im Schach) — und immer über Zwey leere Felder auf das Dritte.

Z. B. ein Viereck auf a kann folgende Felder beziehen k, l, m, n, o, p, q und r.

Die Thürme, welche aus allen diesen drey Arten von Steinen zusammengesetzt sind, können auch, je nachdem es das Bedürfniß des Spiels erheischt, nach dem Gange eines Jeden derselben gezogen werden.

Z. B. ein Thurm auf a kann gezogen werden auf b, c, d, e, f, g, h, i, k, l, m, n, o, p, q und r.

Außer diesem regelmäßigen Gange haben sie die Freiheit, wenn sie eingesperrt und in Gefahr sind, sich Einmal (wie im Schachspiel der König durch das Rochiren) durch einen Sprung zu retten. Hiervon siehe unten §. 7. e.

6.

Jeder Spieler führt denjenigen Haufen, welcher ihm zur rechten Hand steht.

Der nächste Zweck des Spiels besteht im Schlagen der Steine des Gegners. Denn je mehr Steine ich ihm wegnehme, desto mehr wird mir dadurch mein Angriff, so wie die Erreichung des letzten Zwecks, — des eigentlichen Sieges, — erleichtert. Hierbey ist im Allgemeinen zu bemerken, daß theils derjenige Stein, welcher einen feindlichen schlägt, nicht (wie beym gemeinen Damenspiel) über denselben wegspringt, sondern auf seinem Felde stehen bleibt; — theils daß dieses Schlagen auf Sechserley Art Statt findet, nemlich:

a. durch Gleichheit
b. durch Addition
c. durch Subtraction
d. durch Multiplication
e. durch Division

(a.–e.) der Zahlen.

f. durch das Einsperren eines Steins.

a. Durch Gleichheit der Zahlen, d. h., wenn ich einen Stein auf ein Feld ziehe, von wo aus seine Wirksamkeit nach einem feindlichen Stein hinreicht, der genau dieselbe Zahl trägt, welche mein gezogener Stein hat. In diesem Fall schlage ich den

selben, d. h., nehme ihn weg und lasse übrigens den meinigen auf seinem Platze stehen.

Z. B. Das Rundstück des Schwarzen mit 9 stehe auf f und des Weißen Dreyeck mit 9 stehe auf h: so wird der Letztere das Dreyeck auf a ziehen, und, wenn das Feld x leer ist, das Rundstück 9 auf f schlagen können. — Für diese Art des Schlagens sind nicht mehr als 7 Fälle möglich, weil nur so oft gleiche Zahlen in beyden Heeren sind, nemlich: 9. 16. 25. 36. 49. 64. 81.

b. Durch Addition, oder Subtraction. Zwey Steine, deren Zahlen — zusammengenommen, oder von einander abgezogen, — die Zahl desjenigen Steins des Gegners ausmachen, auf dessen Feld sie beyde hinreichen, schlagen den letztern.

Z. B. des Weißen Rundstück 16 stehe auf e und sein Dreyeck 9 auf g, aber des Schwarzen Rundstück 25 auf a: so reicht e und g auf a hin, und da 16 + 9 = 25 ist, so schlagen sie das Rundstück a. — Oder des Weißen Viereck 15 stehe auf x und sein Rundstück 6 auf g, des Schwarzen Rundstück 9 aber auf a: so reicht auf dies Feld die Wirksamkeit beyder Weißen Steine hin, vorausgesetzt, daß die Felder d und y unbesetzt sind, und sie schlagen den Stein, weil 15 — 6 = 9 macht.

In folgender Tabelle stehen die für diese Art des Schlagens möglichen Fälle. In der ersten Columne die beyden Weißen, welche einen Schwarzen und in der zweyten die beyden Schwarzen, welche einen Weißen Stein durch Addition und Subtraction erobern:

Weiß.	Schwarz.	Schwarz.	Weiß.
4 + 8 =	12	3 + 5 =	8
9 + 16 =	25	3 + 12 =	15
8 + 20 =	28	7 + 9 =	16
16 + 20 =	36	9 + 16 =	25
4 + 45 =	49	12 + 30 =	42

Weiß.		Schwarz		
15	+	49	=	64
2	+	64	=	66
9	+	72	=	81
36	+	45	=	81
9	+	81	=	90
9	+	91	=	100
49	+	72	=	121
72	+	153	=	225
72	+	289	=	361

Schwarz.		Weiß.		
9	+	36	=	45
28	+	36	=	64
16	+	56	=	72
25	+	56	=	81
25	+	66	=	91
49	+	120	=	169
64	+	225	=	289

Weiß.		Schwarz.		
9	—	6	=	3
9	—	4	=	5
9	—	2	=	7
16	—	9	=	7
15	—	6	=	9
16	—	4	=	12
20	—	8	=	12
20	—	4	=	16
25	—	9	=	16
36	—	8	=	28
36	—	6	=	30
42	—	6	=	36
64	—	8	=	56
72	—	8	=	64
72	—	6	=	66

Schwarz.		Weiß.		
5	—	3	=	2
7	—	5	=	2
9	—	7	=	2
7	—	3	=	4
9	—	5	=	4
9	—	3	=	6
12	—	3	=	9
16	—	7	=	9
25	—	16	=	9
25	—	9	=	16
30	—	5	=	25
49	—	7	=	42
56	—	7	=	49
81	—	9	=	72
90	—	9	=	81.

c. Durch Multiplication, oder Division. Wenn zwischen meinem Stein und einem Steine des Gegners so viele leere Felder sind, als oft die Zahl des einen in der Zahl des andern enthalten ist: so kann ich seinen Stein, oder er den meinigen, wegnehmen, wer von uns am ersten seinen Stein in ein solches Feld zieht.

Z. B. das Schwarze Dreyeck 12 stehe auf i, und das Weiße Rundstück 4 ziehe auf h: so schlägt der Weiße jenen, weil die 3 leeren Felder mit seiner Zahl multiplicirt die 12 des Schwarzen Dreyecks ausmachen. — Eben so wenn umgekehrt das Weiße Rundstück 4 auf h stünde und das Schwarze Dreyeck 12 auf i zöge: so würde letzterer den erstern schlagen, weil seine 12 durch die Zahl der leeren Felder (3) dividirt, die Zahl des Weißen Dreyecks gibt.

Die in dieser Absicht möglichen Fälle enthält folgende Tafel in der ersten Columne für den Sieg des Weißen und in der zweyten für den des Schwarzen, wobey die Mittelzahl die Zahl der leeren Felder andeutet.

Weiß.		Schwarz.	Schwarz.		Weiß.
4 ×	3 =	12	3 ×	2 =	6
6 ×	2 =	12	3 ×	3 =	9
2 ×	6 =	12	3 ×	5 =	15
4 ×	4 =	16	5 ×	3 =	15
8 ×	2 =	16	5 ×	4 =	20
2 ×	8 =	16	5 ×	5 =	25
4 ×	7 =	28	9 ×	4 =	36
6 ×	5 =	30	12 ×	3 =	36
15 ×	2 =	30	3 ×	12 =	36
9 ×	4 =	36	3 ×	14 =	42
4 ×	9 =	36	9 ×	5 =	45
8 ×	7 =	56	5 ×	9 =	45
8 ×	8 =	64	7 ×	7 =	49
16 ×	4 =	64	16 ×	4 =	64

6 × 11 = 66
9 × 9 = 81
45 + 2 = 90
15 × 6 = 90
9 × 10 = 90
20 × 5 = 100
25 × 4 = 100
20 × 6 = 126
25 × 9 = 225

36 × 2 = 72
12 × 6 = 72
9 × 8 = 72
9 × 9 = 81

Weiß.		Schwarz		
6	:	2	=	3
9	:	3	=	3
15	:	5	=	3
15	:	3	=	5
20	:	4	=	5
25	:	5	=	5
36	:	4	=	9
36	:	3	=	12
36	:	12	=	3
42	:	14	=	3
45	:	5	=	9
45	:	9	=	5
49	:	7	=	7
64	:	4	=	16
72	:	2	=	36
72	:	6	=	12

Schwarz.		Weiß.		
12	:	3	=	4
12	:	6	=	2
12	:	2	=	6
16	:	4	=	4
16	:	2	=	8
16	:	8	=	2
28	:	7	=	4
30	:	5	=	6
30	:	2	=	15
36	:	4	=	9
36	:	9	=	4
56	:	7	=	8
64	:	8	=	8
64	:	4	=	16
66	:	11	=	6
81	:	9	=	9

72 : 8 = 9
81 : 9 = 9

90 : 2 = 45
90 : 6 = 15
90 : 10 = 9
100 : 5 = 20
100 : 4 = 25
120 : 6 = 20
225 : 9 = 25

d. Durch das Einsperren eines Steins. Wenn ein Stein von den feindlichen umgeben ist, und also nach dem ihm zukommenden Gange nicht fortgerückt, auch durch das Erobern eines der Belagerungssteine nicht befreyet werden kann: so wird derselbe von dem Gegner in dem Augenblicke geschlagen, da er einen von den belagernden Steinen fortzieht.

Z. B. ein Weißes Dreyeck stehe auf a und 4 Schwarze Steine auf w, x, y, u, durch welche jenem jeder Ausweg versperrt ist. Wenn nun der Weiße nicht einen seiner Steine herbeyführt, wodurch er einen der 4 Schwarzen Steine schlagen und dadurch dem belagerten Stein einen Ausgang eröffnen kann: so wird das Dreyeck a verloren, sobald der Schwarze einen der Steine w, x, y oder u wegzieht.

Hierbey ist noch zu bemerken, daß alle Steine dieses Einsperren bewirken und erleiden können. Allein das Weiße Viereck mit 153, und das Schwarze mit 190 (welches das Grundstück des schwarzen Thurms ist) können nicht anders, als durch das Einsperren verloren, oder geschlagen werden, weil die übrigen 5 Arten der Eroberung auf diese nicht angewandt werden können, wie die oben angegebenen möglichen Fälle der Eroberungen lehren.

7.

Die Gesetze für die Eroberung sind folgende:

a. Die Eroberung findet nicht Statt, bevor ich nicht den Zug gethan habe, durch welchen sie bewirkt wird. Nur in folgenden vier Fällen kann eine Eroberung ohne vorhergehenden Zug geschehen:

1. Wenn ich einen Stein auf ein anderes Feld rücke, der bisher zwischen zwey Steinen stand, welche einander erobern konnten, der also bis dahin dieser Eroberung im Wege war: so darf ich, indem ich ihn wegziehe, den dem Angriffe meines Steins nun blosstehenden Stein des Gegners wegnehmen, ohne erst dafür noch einen Zug zu thun. Denn theils wäre dies nicht nöthig, theils habe ich meinen Zug bereits gethan. — Wenn ich aber bey dem Fortrücken eines solchen Zwischensteins es übersehe, daß ich den feindlichen, nun entblößten, Stein erobern kann: so kann der Gegner mich mit dem Wegnehmen des Steins, welcher den seinigen hätte erobern sollen, strafen, und einen Zug dessen ungeachtet thun.

2. Wenn ich aus Versehn einen Stein in ein Feld rücke, wo er von einem Steine des Gegners genommen werden kann: so darf derselbe ihn erst rauben und kann dann seinen Zug thun.

3. Wenn ich einen feindlichen Stein, welchen ich rauben könnte, aus Versehn stehen lasse; der Gegner aber seinen Gegenzug gethan hat, ohne mein Versehn zu bemerken: so darf ich, wenn der Zug nun wieder an mich

kommt, diesen vorher übersehenen Stein erobern und kann dann meinen Zug thun.

4. Wenn ich endlich einen Zug thue, der durch Multiplication, oder Division, einen feindlichen Stein angreift, aber den angegriffenen nicht wegnehme: so kann der Gegner durch die umgekehrte Operation der Division, oder Multiplication, den meinigen erobern, mich dadurch für mein Versehn strafen, und dann erst seinen Zug thun.

b. Jeden eroberten Stein muß ich umwenden, um ihn dadurch zu einem Steine meiner Farbe zu machen, und ihn entweder von der Tafel setzen, oder ihn auf die erste Reihe meiner Felder bringen; wobey es mir freysteht, mich seiner, wie eines eigenen Steins, zur Besiegung des Gegners zu bedienen.

c. Die Thürme, welche, wie jeder der in ihnen befindlichen Steine, (also wie ein Rundstück, Dreyeck und Viereck,) ziehen und schlagen kann, werden auch eben so geschlagen, d. h. der Stein desselben, welcher von einem Zuge des Gegners erobert wird, muß herausgenommen und demselben überliefert werden. Doch haben die Thürme dabey das Vorrecht, daß man statt des eroberten Thurmstücks einen Stein von den übrigen, oder von den feindlichen bereits eroberten, Steinen, der dieselbe Zahl hat, dem Gegner ausliefern kann. Dieses Vorrecht haben jedoch die Grundstücke (das Viereck des Weißen mit 91 und des Schwarzen mit 190) nicht; vielmehr müssen diese, wenn sie erobert werden, ohne Ersatz durch andere, aus dem Spiele weggeschafft werden.

d. Da auf die Art ein Thurm mehrere Steine verlieren kann, so ändert sich danach auch sein Gang und seine Wirksamkeit. Hat er seine beyden Vierecke verloren, so kann er nicht mehr als Viereck ziehen und schlagen, und eben so, wenn er seine Dreyecke, oder seine Rundstücke verliert.

e. Ist endlich ein Thurm eingesperrt, oder belagert, so kann er sich nur auf doppelte Art retten, entweder dadurch, daß er einen von den ihn belagernden Steinen mit einem andern Stein erobert und sich seinen Weg offen macht; oder daß er mit dem Zuge des Springers im Schachspiele der Gefahr zu entgehen sucht, welche Freyheit er aber in jedem Spiele nur Einmal hat.

z. B. Wenn er auf y rund herum eingeschlossen wäre, so kann er auf v, t, m, z, c, b, tz, oder o springen.

Kann er sich aber weder auf die eine, noch auf die andere Art retten: so nimmt ihn der Gegner, kehrt die Steine um, legt sie wieder zu einem Thurm auf einander; und setzt ihn dann hinter seinen Haufen, um sich desselben zum Angriff des Gegners zu bedienen.

8.

Der Sieg beruhet in diesem Spiele darauf, daß ich durch die Züge meiner Steine

1. drey oder vier Zahlen, zwischen denen gewisse (sogleich näher zu bestimmende) Verhältnisse Statt finden

2. auf drey oder vier benachbarte Felder in dem Reviere des Gegners, d. h. der ihm zugehörigen Hälfte des Bretts, bringe, welche

3. die entgegengesetzte Farbe der Steine haben, die ich führe.

Der Weiße muß also diese Verhältnißzahlen auf Schwarze, und der Schwarze auf Weiße Felder bringen. Z. B. der Weiße auf Felder, wie k, c, e, o; — oder b, c, d, e; — oder d, m, s, t; — oder z, d, e, tz; — oder q, b, d, m. — Doch müssen diese bezeichneten Felder alle auf dem Gebiete des Schwarzen, oder in der obern Hälfte des Bretts, seyn.

Hierbey ist noch besonders zu bemerken, daß ich die Verhältnisse nicht blos mit meinen eigenen Steinen zusammenzubringen genöthigt bin; sondern ich kann auch die Steine des Gegners selbst dazu gebrauchen.

Z. B. der Schwarze hat zwey Steine auf Schwarzen Feldern seines Reviers, die solche Zahlen eines Verhältnisses enthalten, womit ich gewinnen will: so setze ich 1 oder 2 meiner Steine dazu, um es voll zu machen; oder ich zwinge den Gegner, 1 oder 2 seiner Steine auf die gehörigen Felder zu setzen, welche das besagte Verhältniß ausmachen.

Um dies näher zu entwickeln, muß von der Verschiedenheit der hier angenommenen Zahlenverhältnisse sowohl, als von der Mannichfaltigkeit der Siege, Auskunft gegeben werden.

Was daher zuförderst

die Verhältnisse der Zahlen

betrifft: so findet hier eine Dreyfache Art derselben Statt. Es gibt nemlich arithmetische, — geometrische, — und harmonische Verhältnisse.

Zwischen drey Zahlen besteht

1. ein arithmetisches Verhältniß, wenn die Differenz der beyden kleinern Zahlen der Differenz der beyden größern gleich ist.

   Z. B. 3. 9. 15; — oder 4. 5. 6 ꝛc.

2. Ein geometrisches, wenn der Quotient der beyden kleinern dem Quotienten der beyden größern gleich ist.

   Z. B. 2. 4. 8; — oder 4. 12. 36 ꝛc. —

3. Ein harmonisches endlich, wenn die Differenz der beyden kleinern Zahlen in der Differenz der beyden größern so oft enthalten ist, als die kleinste Zahl selbst in der größten *).

   Z. B. 2. 3. 6; — oder 5. 8. 20.

---

*) Dergleichen Verhältnisse kennt man in der Arithmetik nicht. Sie rühren von dem angeblichen Erfinder dieses Spiels her, der daraus die Gesetze für die musikalische Harmonie entdeckte. Pythagoras hörte nemlich einmal im Vorbeygehen vor einer Schmiedewerkstatt fünf Hämmer auf dem Ambos arbeiten. Bey vier Schlägen hörte er eine gefallende Harmonie; der fünfte aber gab eine ihm unangenehme Dißonanz. Um den Grund davon aufzufinden, ging er in die Werkstatt und ließ die Schmiede=

Eben so gibt es auch

der Siege

eine Dreyfache Art, nemlich einen kleinen, — einen grossen, — und einen Haupt=Sieg. Es muß also dreymal gesiegt wer=

---

knechte ihre Hämmer verwechseln, weil er glaubte, die Verschiedenheit der Kraft, womit die Hämmer geführt würden, errege diese Erscheinung. Da aber auch nun die Wirkung noch dieselbe blieb, so ließ er die Hämmer wiegen und fand die vier wohlklingenden zu 6, 8, 9 und 12 Pfund; der fünfte hatte ein unverhältnißmäßiges Gewicht. Diesen Verhältnissen weiter nachdenkend, machte er nun zu Hause den Versuch mit vier gleich langen und dicken Saiten, welche er mit Gewichten beschwerte, die sich eben so, wie die Schwere der Hämmer, verhielten, und er hörte an diesen Saiten denselben harmonischen Wohlklang. Er schloß daraus, daß die harmonischen Töne in der Musik darum für das Ohr Annehmlichkeit haben, weil sie sich auf solche Verhältnisse gründen, welche sich durch kleine Zahlen ausdrücken lassen und daher von der Seele ohne viele Mühe bemerkt werden können. Musik sey also eine Arithmetik der Seele. — Und wirklich gibt von obigen Zahlen die erste zur vierten, das Verhältniß, wie 1 zu 2, oder die Octave; die erste zur dritten, wie 2 zu 3, oder die Quinte; die erste zur zweyten, wie 3 zu 4, oder die Quarte ꝛc. — Harmonische Verhältnisse sind also solche, deren Zahlen in Gewichten ausgedrückt, die man an gleich lange, und gleich dicke, Saiten hinge, immer einen Wohlklang, oder eine Harmonie, geben würden.

den, wenn man einen vollkommenen Sieg errungen haben und das Spiel gänzlich endigen will.

1. Den kleinen Sieg erringe ich, wenn von den Steinen, welche ich in des Gegners Revier auf benachbarten (der Farbe meiner Steine entgegengesetzten) Feldern vereinigt habe, und wozu ich des Gegners eigene Steine zu Hülfe nehmen kann, im Fall er sie daselbst hat stehen lassen, — Drey Steine solche Zahlen haben, daß zwischen ihnen nur Eins jener Verhältnisse; — also

entweder ein arithmetisches,
oder ein geometrisches,
oder ein harmonisches,

Verhältniß Statt findet.

Folgende Zahlen bewirken also den kleinen Sieg. Denn sie enthalten

ein arithmetisches Verhältniß:

2. 3. 4.	4. 6. 8.	6. 36. 66.	15. 20. 25.
2. 4. 6.	4. 8. 12.	7. 8. 9.	15. 30. 45.
2. 5. 8.	4. 12. 20.	7. 16. 25.	15. 120. 225.
2. 7. 12.	4. 20. 36.	7. 64. 121.	16. 36. 56.
2. 9. 16.	4. 30. 56.	9. 12. 15.	20. 25. 30.
2. 16. 30.	5. 6. 7.	9. 45. 81.	20. 42. 64.
3. 4. 5.	5. 7. 9.	9. 81. 153.	28. 42. 56.
3. 5. 7.	5. 15. 25.	12. 16. 20.	28. 64. 100.
3. 6. 9.	5. 25. 45.	12. 66. 120.	30. 36. 42.
3. 9. 15.	6. 7. 8.	12. 42. 72.	72. 81. 90.
4. 5. 6.	6. 9. 12.		

ein geometrisches Verhältniß:

2. 4. 8.	4. 16. 64.	16. 20. 25.	36. 90. 225.
3. 6. 12.	5. 15. 45.	20. 30. 45.	49. 56. 64.
4. 6. 9.	9. 12. 16.	25. 30. 36.	81. 90. 100.
4. 8. 16.	9. 15. 25.	25. 45. 81.	81. 153. 289.
4. 12. 36.	9. 45. 225.	36. 42. 49.	

ein harmonisches Verhältniß:

2. 3. 6.	5. 8. 20.	9. 15. 45.	25. 45. 225.
3. 4. 6.	5. 9. 45.	9. 16. 72.	30. 36. 45.
3. 5. 15.	6. 8. 12.	12. 15. 20.	30. 45. 90.
4. 6. 12.	7. 12. 42.	15. 20. 30.	72. 90. 120.
4. 7. 28.	8. 15. 120.		

2. Der große Sieg entsteht, wenn Vier Steine unter obigen Bedingungen vereinigt werden, deren Zahlen Zwey Verhältnisse zugleich enthalten; also zugleich
entweder ein arithmetisches und geometrisches,
oder ein arithmetisches und harmonisches,
oder ein geometrisches und harmonisches.

In folgender Tafel findet man in der ersten Columne die zu diesem Siege möglichen Fälle, und in der zweyten und dritten Columne die beyden Verhältnisse, in welche die Vier Zahlen zerlegt werden können:

Arithm. und geometr. Verhältnisse enthalten:				Arithm.			Geometr.		
2.	3.	4.	8.	2.	3.	4.	2.	4.	8.
2.	4.	6.	8.	2.	4.	6.	2.	4.	8.
2.	4.	6.	9.	2.	4.	6.	4.	6.	9.
2.	4.	5.	8.	2.	5.	8.	2.	4.	8.
2.	9.	12.	16.	2.	9.	16.	9.	12.	16.
3.	6.	9.	12.	3.	6.	9.	3.	6.	12.
3.	4.	6.	9.	3.	6.	9.	4.	6.	9.
3.	9.	15.	25.	3.	9.	15.	9.	15.	25.
4.	5.	6.	9.	4.	5.	6.	4.	6.	9.
4.	6.	8.	9.	4.	6.	8.	4.	6.	9.
4.	6.	8.	16.	4.	6.	8.	4.	8.	16.
4.	12.	20.	36.	4.	12.	20.	4.	12.	36.
5.	9.	15.	25.	5.	15.	25.	9.	15.	25.
5.	15.	25.	45.	5.	25.	45.	5.	15.	45.
5.	25.	45.	81.	5.	25.	45.	25.	45.	81.
6.	9.	12.	16.	6.	9.	12.	9.	12.	16.
7.	16.	20.	25.	7.	16.	25.	16.	20.	25.
9.	12.	15.	16.	9.	12.	15.	9.	12.	16.
9.	12.	15.	25.	9.	12.	15.	9.	15.	25.
9.	45.	81.	225.	9.	45.	81.	9.	45.	225.
9.	25.	45.	81.	9.	45.	81.	25.	45.	81.
9.	81.	153.	289.	9.	81.	153.	81.	153.	289.
9.	12.	16.	20.	12.	16.	20.	9.	12.	16.
9.	15.	20.	25.	15.	20.	25.	9.	15.	25.
12.	16.	20.	25.	12.	16.	20.	16.	20.	25.

15. 16. 20. 25. 15. 20. 25. 16. 20. 25.
15. 20. 30. 45. 15. 30. 45. 20. 30. 45.

Arithm. und Harmon. Verhältnisse enthalten:	Arithm.	Harmon.
3. 4. 5. 6.	4. 5. 6.	3. 4. 6.
3. 4. 6. 8.	4. 6. 8.	3. 4. 6.
3. 4. 6. 9.	3. 6. 9.	3. 4. 6.
3. 4. 5. 15.	3. 4. 5.	3. 5. 15.
3. 5. 7. 15.	3. 5. 7.	3. 5. 15.
3. 5. 9. 15.	3. 9. 15.	3. 5. 15.
3. 9. 15. 45.	3. 9. 15.	9. 15. 45.
4. 6. 8. 12.	4. 8. 12.	4. 6. 12.
4. 6. 12. 20.	4. 12. 20.	4. 6. 12.
5. 7. 9. 45.	5. 7. 9.	5. 9. 45.
8. 15. 120. 225.	15. 120. 225.	8. 15. 120.
9. 12. 15. 20.	9. 12. 15.	12. 15. 20.
9. 12. 15. 45.	9. 12. 15.	9. 15. 45.
9. 15. 30. 45.	15. 30. 45.	9. 15. 45.
9. 15. 45. 81.	9. 45. 81.	9. 15. 45.
12. 15. 20. 25.	15. 20. 25.	12. 15. 20.
15. 20. 25. 30.	20. 25. 30.	15. 20. 30.
15. 20. 30. 45.	15. 30. 45.	15. 20. 30.
15. 30. 36. 45.	15. 30. 45.	30. 36. 45.
15. 30. 45. 90.	15. 30. 45.	30. 45. 90.
30. 36. 42. 45.	30. 36. 42.	30. 36. 45.
72. 81. 90. 120.	72. 81. 90.	72. 90. 120.

Geom. u. Harmon. Verhältnisse enthalten:	Geometr.	Harmon.
2. 3. 6. 12.	3. 6. 12.	2. 3. 6.
3. 4. 6. 9.	4. 6. 9.	3. 4. 6.
3. 4. 6. 12.	3. 6. 12.	4. 6. 12.
3. 6. 8. 12.	3. 6. 12.	6. 8. 12.
4. 6. 12. 36.	4. 12. 36.	4. 6. 12.
5. 9. 45. 225.	9. 45. 225.	5. 9. 45.
9. 12. 16. 72.	9. 12. 16.	9. 16. 72.
9. 15. 25. 45.	9. 15. 25.	9. 15. 45.
9. 15. 45. 225.	9. 45. 225.	9. 15. 45.
9. 25. 45. 225.	9. 45. 225.	25. 45. 225.
15. 20. 30. 45.	20. 30. 45.	15. 20. 30.
20. 30. 36. 45.	20. 30. 45.	30. 36. 45.
25. 45. 81. 225.	25. 45. 81.	25. 45. 225.

3. Der Hauptsieg endlich entsteht, wenn Vier solche Zahlen Alle Drey Arten von Verhältnissen enthalten.

Die in dieser Absicht möglichen Fälle sind folgende:

	Arithm.	Harmon.	Geometr.
2. 3. 4. 6.	2. 4. 6.	2. 3. 6.	2. 3. 4. 6.
2. 9. 16. 72.	2. 9. 16.	9. 16. 72.	2. 9. 16. 72.
3. 5. 15. 25.	5. 15. 25.	3. 5. 15.	3. 5. 15. 25.
4. 6. 8. 12.	4. 8. 12.	4. 6. 12.	4. 6. 8. 12.
4. 6. 9. 12.	6. 9. 12.	4. 6. 12.	4. 6. 6. 9.
5. 9. 45. 81.	9. 45. 81.	5. 9. 45.	5. 9. 45. 81.

5. 25. 45. 225.	5. 25. 45.	25. 45. 225.	5. 25. 45. 225.
6. 8. 9. 12.	6. 9. 12.	6. 8. 12.	6. 8. 9. 12.
12. 15. 16. 20.	12. 16. 20.	12. 15. 20.	12. 15. 16. 20.

Folgende Tabelle kann als Register über alle diese Verhältnisse und zur Erleichternng des Auffindens derselben dienen. — (Die drey Zahlen entscheiden den kleinen, die vier den großen und Hauptsieg, und zwar die mit einem doppelten Sternchen beyde, die mit Einem Sternchen den Hauptsieg ausschließlich).

2. 3. 4.	2. 7. 12.	3. 4. 5. 12.	3. 9. 15. 25.
*— — — 6.	— 9. 12. 16.	— 5. 7.	— — — 45.
— — — 8.	— — 16.	— — — 15.	4. 5. 6.
— — 6.	*— — — 72.	— — 9. 15.	— — — 9.
— — — 12.	— 16. 30.	— — 15.	— 6. 8.
— 4. 5. 8.	3. 4. 5.	**— — — 25.	**— — — 12.
— — 6.	— — — 6	— 6. 8. 12.	— — — 16.
— — — 8.	— — — 15.	— — 9.	— — 9.
— — — 9.	— — 6.	— — — 12.	*— — — 12.
— — 8.	— — — 8.	— — 12.	— — 12.
— 5. 8.	— — — 9.	— 9. 15.	— — — 20.
4. 6. 12. 36.	*6. 8. 9. 12.	9. 16. 72.	16. 20. 25.
— 7. 28.	— — 12.	— 25. 45. 81.	— 36. 56.
— 8. 12.	— 9. 12.	— — — 225.	20. 25. 30.
— — 16.	— — — 16.	— 45. 81.	— 30. 45.
— 12. 20.	— 36. 66.	— — — 225.	— — 36. 45.
— — — 36.	7. 8. 9.	— — 225.	— 42. 64.

— — 36.	— 12. 42.	— 81. 153.	25. 30. 36.
— 16. 64.	— 16. 20. 25.	— — — 289.	— 45. 81.
— 20. 36.	— — 25.	*12. 15. 16. 20.	— — — 225.
— 30. 56.	— 64. 121.	— — 20.	— — 225.
5. 6. 7.	9. 12. 15.	— — — 25.	28. 42. 56.
— 7. 9.	— — — 16.	— 16. 20.	— 64. 100.
— — — 45.	— — — 20.	— — — 25.	30. 36. 42.
— 8. 20.	— — — 25.	— 42. 72.	— — — 45.
— 9. 15. 25.	— — — 45.	— 66. 120.	— — 45.
— — 45.	— — 16.	15. 16. 20. 25.	— 45. 90.
*— — — 81.	— — — 20.	— 20. 25.	36. 42. 49.
— — — 225.	— — — 72.	— — — 30.	— 90. 225.
— 15. 25.	— 15. 20. 25.	— — 30.	49. 56. 64.
— — — 45.	— — 25.	— — — 45.	72. 81. 90.
— — 45.	— — — 45.	— 30. 36. 45.	— — — 120.
— 25. 45.	— — 30. 45.	— — 45.	— 90. 120.
*— — — 81.	— — 45.	— — — 90.	81. 90. 100.
— — — 225.	— — — 81.	— 120. 225.	— 153. 289.
6. 7. 8.	— — — 225.		

Die Regeln und Gesetze, welche bey der Erkämpfung dieser Siege zu beobachten sind, sind folgende:

1. Zur Erleichterung des Sieges ist es rathsam, meine Steine des Gegners Steinen zu nähern, und letztere, wo möglich, ganz bis ans Ende des Spielbretts zu treiben, damit ich desto gewisser dessen eigene Steine zur Ergänzung eines zum Siege erforderlichen Verhältnisses benutzen könne.

2. Desgleichen, daß ich, ehe ich den entscheidenden Zug thue, und meinen Sieg ankündige, erst diejenigen Steine, mit welchen ich ihn zu erhalten gedenke, durch Herbeyführung anderer Steine unterstütze und umgebe, damit ich der Vereitelung meines Sieges entgegenkomme.

3. Bevor ich den Stein, welcher einen der Siege vollenden soll, ziehe, muß ich im Zuge vorher diesen entscheidenden Zug ankündigen, damit der Gegner Zeit behält, auf die Vereitelung meines Sieges zu denken.

4. Der Hauptsieg gilt nicht eher, bevor ich nicht den großen, und dieser wieder nicht eher, bevor ich nicht den kleinen Sieg erfochten habe.

5. Wenn ich den Hauptsieg auf die unter 3. vorgeschriebene Art angekündigt habe, darf der Gegner wenigstens von den Steinen, welche ich dazu geordnet habe, keinen mehr rauben. Bey den beyden geringeren Arten der Siege steht es ihm aber frey.

6. Unstreitig hängt bey diesem Spiele das meiste davon ab, daß ich diejenigen Zahlen vorzüglich in Thätigkeit setzen, aber auch vor dem Erobertwerden schützen muß, welche in den Verhältnissen am häufigsten vorkommen, mit welchen ich also auf die mannichfachste Art dergleichen Verhältnisse zusammensetzen kann; so wie auf der andern Seite der Gegner

auf die Eroberung solcher Zahlen hauptsächlich sein Augenmerk richten muß.

Danach bestimmt, nimmt der Werth dieser Zahlen stufenweis in folgender Ordnung ab:

Weiße:

9. 15. 45. 6. 20. 4. 25. 16. 8. 2. 36. 81. 72. 64. 42. 153. 49. 289. 91. 169.

Schwarze:

9. 12. 25. 3. 5. 16. 30. 36. 7. 81. 225. 90. 64. 120. 56. 28. 49. 66. 100. 121. 190. 361.

Ganz besonders aber hat man auf die Erhaltung und die Eroberung derjenigen Steine zu denken, durch welche allein der Hauptsieg erlangt werden kann. Diese sind

bey den Weißen:

9. 15. 45. 6. 20. 4. 25. 16. 8. 2. 81. 72.

bey den Schwarzen:

9. 12. 25. 3. 5. 16. 81. 225.

9.

Da dieses Spiel seiner innern Natur wegen eine sehr große Mannichfaltigkeit der Spielart zuläßt und es wohl seyn kann, daß

die oben beschriebenen Arten von Siegen Manchem zu zusammengesetzt, zu schwer, oder als Spiel zu kopfanstrengend scheinen mögten: so sollen hier noch Spielarten angegeben werden, welche mit Beseitigung jener Verhältnisse doch eine angenehme und nützliche Unterhaltung gewähren können.

Man kann nemlich den Sieg blos in das Erobern der Steine des Gegners setzen. Dafür würden alle oben gegebenen Beschreibungen und Vorschriften von 1 bis 6 gelten, mit Ausschluß allenfalls der Vorschrift, daß die eroberten Steine umgekehrt und als eigene Steine zum Angriff gebraucht werden sollen, welches hier nicht gut Statt finden könnte: Vielmehr müssen die eroberten Steine, mit ihrer Farbe oben, neben das Spielbrett gestellt werden.

Verschiedene Vorschläge zu Siegen, die begreiflich sehr vermehrt werden können und von der Willkühr der Spieler abhangen, wären etwa folgende:

1. Man wird darüber eins, daß, wer zuerst 4, 6, 8 u. s. w. oder auch alle Steine erobert hat, das Spiel gewonnen haben solle.

2. Oder wer in den eroberten Steinen durch die addirte Summe ihrer Zahlen dem Gegner überlegen ist. (Danach würde man hauptsächlich die Steine mit großen Zahlen zu erobern suchen müssen.) Eine besondere Anwendung davon siehe unten No. 5. — Da aber die Steine des Schwar-

zen mit größern Zahlen bezeichnet sind, als die des Weißen, so muß Jener, um den Kampf einigermaaßen gleich zu machen, zu den eroberten Weißen noch den dritten Theil derselben sich zum Vortheil rechnen dürfen.

3. Wer zuerst in den zusammengerechneten Ziffern der eroberten Steine eine gewisse Summe, etwa 50, 100 u. s. w. zusammenbringt. (Hiernach würde die Eroberung vorzüglich auf solche Zahlen gerichtet seyn müssen, welche aus recht großen Ziffern bestehen, die zusammengenommen etwas bedeutendes geben. Denn z. B. 100 wäre der unbedeutendste und 289 der beste Stein, weil ich jenen nur für 1, diesen aber für 19 zählen könnte, und die Steine 72, 9, 81, 36, 45, 153, 90, 225 hätten alle einen gleichen Werth.

4. Wer zuerst in acht eroberten Steinen gerade 100 nach dem Werthe der Zahlen zusammenbringt, z. B.

2. 4. 6. 8. 4. 16. 45. 15 oder
3. 5. 7. 9. 25. 9. 12. 30.

5. Noch eine andere unterhaltende Spielart von einem französischen Mathematiker, der Joannes Petrus Mesmius Marsanus genannt wird: Die beyden Haufen Steine stellen zwey kämpfende Kriegesheere vor. (Die Weißen nennt er Christen, und die Schwarzen Türken.)

Die Summe aller Zahlen, welche auf den Weißen Steinen stehn, beträgt 1312, und die auf den Schwarzen 1752.

Wenn jeder Theil sich nun vorstellt, dies wäre die Summe der fechtenden Soldaten und Jeder davon 2 zu Führern und 10 zu Fahnenträgern (antesignanis) der einzelnen Compagnien nimmt: so bleibt für die Weißen an wirklich Streitenden die Summe von 1300 und für die Schwarzen die von 1740. Diese in 10 gleiche Compagnien getheilt, gibt für eine Weiße Compagnie 130. und für eine Schwarze 174 Mann.

Mithin ist eine Schwarze Compagnie der Weißen um 44 und die ganze Armee um 440 Mann überlegen. Diese Ungleichheit unter den streitenden Heeren verschwindet aber, wenn man bedenkt, daß die Schwarzen Steine mit größern Zahlen bezeichnet sind, als die ihnen gleich stehenden Weißen. (s. oben 3.)

Das Spiel selbst beruhet nun auf der Kunst, nicht nur viele feindliche Steine, sondern auch Steine mit großen Zahlen zu erobern. Der Sieg wird nach der Mehrheit der dem Feinde abgenommenen, oder erlegten, Compagnien, d. h. wie oft in den zusammengerechneten Zahlen der eroberten Steine 130, oder 174, enthalten sind, bestimmt. Also:

130	Weiße;	174	Schwarze	machen	1	Compagnie.
260	—	348	—	—	2	—
390	—	522	—	—	3	—
520	—	696	—	—	4	—

650	Weiße;	870	Schwarze	machen	5	Compagnien.
780	—	1044	—	—	6	—
910	—	1218	—	—	7	—
1040	—	1392	—	—	8	—
1170	—	1566	—	—	9	—
1300	—	1740	—	gänzliche Niederlage.		

„Schlieszlich, (um mit den Worten des Gustavus „Selenus zu endigen) dieweyl dieses Spiel, viel andere Spiele, „in sich begreiffet, und derselben anmutigkeit, ehe vermehret, und „vollenkommener, dan geringer machet, auch nicht allein, den „ungelarten und unbehobelten, besondern auch, den gelarten und „subtilen Köpfen, nutzet, und sie belüstiget: alsz wird, ein jeder, „sichs wol gefallen lassen, und, auf dasz er, sein gemühte, und „verstand, durch diese lustige und anmuhtige Spiel⸗Sachen, zu „weit ernsthaftern und höhern, ermuntere, und wann sie, in der „Kopf⸗Arbeit abgemattet, hinwider erquicke und erfrische, fleissig „lernen und sich gemein machen.“

Magdeburg, gedruckt bey Christian Jacob Hänel.

Nachricht für den Buchbinder.

Die Sechs Kupfer werden nicht zusammen, sondern das Erste zum Titel, und von den Folgenden Jedes vor das dazu gehörige Capitel gebunden.